

GURPS

Quarta Edição

SUPERSTM



POR WILLIAM H. STODDARD

STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

TM

SUPERS



Escrito por WILLIAM H. STODDARD

Edição de ANDY BETROMILE

Arte da Capa por DAVID DORMAN e JOHN ZELEZNIK

Ilustrações por JOHN HARTWELL, GREG HYLAND, GREG KIRKPATRICK,
e DOUG SHULER

Um Livro de Referência para GURPS da e23

STEVE JACKSON GAMES



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4	Níveis de Habilidade	23	ARQUI-INIMIGOS E GALERIAS DE VILÕES	69
1. DEUSES ENTRE NÓS	5	Mágicas	23	O Conspirador.....	69
FONTES E INSPIRAÇÕES	5	Tecnologia	23	Novos Inimigos	69
Vingadores Mascarados	5	Atributos e Valores Predefinidos de Perícias	23	A Antítese	70
Super-Humanos	6	FORÇA E SUPERFORÇA	24	O Reflexo Sombrio	70
Prodígios da Ciência	6	Por Trás da Máscara:		O Agente Duplo.....	70
Raças Perdidas.....	6	O Custo da Superforça	24	A Conspiração do Bem	70
Extraterrestres	6	VANTAGENS, DESVANTAGENS, E PERÍCIAS	25	O Inconveniente.....	71
A HISTÓRIA DO GÊNERO.....	7	Vantagens	25	Equipes de Vilões.....	71
Os Originais	7	Cocaina	26	Galeria dos Vilões	71
A Era de Ouro	7	Habilidades Modulares e Modificadores	27	RELAÇÕES ENTRELAÇADAS.....	72
A Era de Prata	7	Novas Vantagens.....	30	Observadores e Rivals	72
O Código dos Quadrinhos	7	Qualidades	30	4. CENOGRAFIA E ADEREÇOS.....	73
Cores Sombrias.....	8	Desvantagens	31	Ferramentas da Profissão.....	73
Novas Mídias	8	Novas Desvantagens	33	Marcas Registradas	74
Estilo Retrô	8	Peculiaridades	33	Uso Único	74
A FÓRMULA.....	8	Modificadores	33	Equipamento Híbrido	74
Missão	8	Novas Limitações	33	Antecedentes e Equipamentos Incomuns.....	75
Código de Conduta	9	Metacaracterística	34	FRAGILIDADE.....	76
Identidade Secreta.....	9	Perícias.....	34	Cobertura	76
Codinome	9	Modificadores de Poder	34	EQUIPAMENTO E ESFORÇO ADICIONAL.....	76
Traje	9	Perícias e Superforça	35	TRAJES E ARMADURAS	77
Poderes e Habilidades	10	Perícias Curinga.....	36	Disfarces.....	77
Origem.....	10	Técnicas	38	Vestuário Adaptável.....	77
Estilos Alternativos de Denominação	10	NOVOS PODERES	39	Armaduras.....	77
A Máscara	10	Elástico.....	39	Conseguindo um Traje.....	77
VARIAÇÕES.....	11	Funcionalidade Animal	39	Exoesqueleto	78
Outros Cenários	11	Funcionalidade Vegetal	39	Escudos	78
Heróis Mais Sombrios	11	Mudança de Fase.....	40	EQUIPAMENTO PESSOAL.....	79
O Calcanhar de Aquiles	11	Velocidade	40	Sensores e Computadores	79
Poderes Limitados	12	MODELOS	41	Comunicações.....	80
Poderes de Fonte Única.....	12	Poderes Curinga.....	41	Furtividade e Intrusão.....	80
Heróis sem Persona	12	Magia de Prestidigitação.....	54	Equipamento Médico	80
Supers... mas Não Super-Heróis	12	Itens Encantados como		Apetrechos.....	80
Cruzamentos	13	Equipamento Característico	55	ARMAS	80
CAMPANHAS	14	HABILIDADES DE ATAQUE.....	58	Equipamento Característico Consumível	81
Gênero	14	MOTIVAÇÕES	59	Controle de Armas de Fogo.....	82
Modos	16	IDENTIDADES DUPLAS	62	Armas como Apetrechos	82
Violando o Mundo	16	Seu Próprio Pior Inimigo	62	EQUIPAMENTO EXCLUSIVO.....	82
2. HERÓIS.....	18	3. COADJUVANTES	63	TRANSPORTE	83
NÍVEIS DE PODER.....	18	ORGANIZAÇÃO E COMPANHEIROS DE EQUIPE.....	64	Equipamento Pessoal	83
ORGANIZAÇÃO	19	Membros Adicionais.....	64	Veículos	84
Herói Solo	19	Relacionamentos da Equipe	64	Balançando-se	84
Liga.....	19	Equipes como Recursos	64	Veículos Tractionados por Esforço	85
Equipe Permanente.....	20	Companheiros Como Aliados	64	Portais	85
Legião	20	ASSISTENTES DE CONFIANÇA.....	65	SEDE	85
Equipes Informais	20	Por Trás da Máscara:		Pessoal.....	86
ORIGENS.....	21	Múltiplos Testes de Participação	65	Aparelhagem	86
Família	21	PARCEIROS.....	66	Acesso.....	87
Comunidade.....	21	MENTORES	66	Esconderijo	87
ELEMENTOS	21	Perícias Curinga para Coadjuvantes	66	Estrutura e Fortificações	88
Poderes	22	RELAÇÕES PESSOAIS.....	67	MASCOTES	88
Habilidades Passivas	22	Família	67	ASSISTENTES.....	89
Vantagens e Desvantagens Instintivas.....	22	Melhores Amigos	67	MAGIA	89
Modelos Raciais.....	22	Interesses Amorosos	68	Itens Encantados	89
Níveis Altos de Atributos.....	23	Valores em Pontos Para		Preparos Alquímicos	89
		Dependentes e Aliados	68	Presentes Divinos.....	90
				Pesquisa Mágica	90

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Indexador ■ THOMAS WEIGEL
Design de Páginas ■ PHILIP REED e JUSTIN DE WITT
Editor-Chefe ■ PHILIP REED
Gerente de Produção ■ MONICA STEPHENS
Diretor de Arte ■ WILL SCHOONOVER

Produção Artística ■ ALEX FERNANDEZ
Gráfica ■ SHELLI GALEY
e MONICA STEPHENS
Diretor de Marketing ■ PAUL CHAPMAN
Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON
Coordenador de Erratas ■ ANDY VETRO
GURPS FAQ a Cargo de ■ VICKY "MOLOKH" KOLENKO

Testador Principal: Jeff Wilson

Testadores: Frederick Brackin (The Tinker), Jim Cambias (Doctor Thoth), Peter V. Dell'Orto (Martial Arts Guy), Scott Michael Harris (The Pontificator), Martin Heidemann (Pomphus), Steve Kenson (Mastermind), Jason Levine (Reverend Pee Kitty), Patrick Ley (Hexslinger), Christian Maillelaud (Cosmic Catman), Phil Masters, Brian Rogers (Agent of THEM), and Emily Smirle (Gal Dynamo)

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid, **Supers**, e23, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Supers** é copyright © 1989, 1991, 1996, 2000, 2007 por Steve Jackson Games Incorporated. Algumas artes são copyright © www.clipart.com. Todos os direitos reservados.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

Encontro	91	Preveno o Futuro.....	108	DUELO DA MENTE.....	126
Combate.....	92	Como Não Ser Visto.....	109	Agarrão Mental.....	126
PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA	92	DOMINANDO A MENTE.....	109	Duelos Psíquicos.....	127
Primeiro Encontro.....	92	Ocultando Seus Pensamentos.....	109	Incapacitação e Morte Mentais	127
Exposição.....	92	Acesso Oculto.....	110		
Complicações.....	93	Influenciando Outras Mentes	110	8. UNIVERSOS	128
O Confronto Final.....	93	MAGIA NOS QUADRINHOS	110	UMA PREMISSE OU MUITAS?	129
<i>Armadilhas Mortais</i>	93	INVENÇÃO	111	Uma Origem, Um Lugar.....	129
Definição	94	Sabotagem	111	Uma Origem, Muitos Lugares.....	129
AVENTURAS ALTERNATIVAS.....	94	VERSATILIDADE	111	<i>Almanaque de Todos os</i>	
Catástrofes	94	Habilidades Modulares e Perícias	112	<i>Super-Humanos do Mundo</i>	129
Contos de Detetive.....	94	VIAGENS INCRÍVEIS	112	Muitas Origens.....	130
Dia de Folga	94	ALÉM DOS LIMITES.....	112	O INÍCIO	130
Em Qualquer “Onde” ou “Quando”	95	Poderes de Uso Único.....	112	NÚMEROS	131
Invasões.....	95	Poderes Latentes.....	113	Números Gerais.....	131
Monstros	95	<i>Força Divinal</i>	113	<i>Super em Primeira Pessoa</i>	131
Opressão e Rebelião	96	GASTANDO PONTOS DE		Distribuições Regionais.....	132
Outras Vidas.....	96	PERSONAGENS EM FEITOS	114	<i>Exemplo</i>	132
Tumultos	96			<i>Rankings dos Doze Maiores</i>	132
Uma Mãozinha	97			Heróis Locais	133
IDEIAS DE AVENTURAS	97	7. DUELOS DE TITÃS.....	115	CARREIRAS E HISTÓRIAS.....	133
<i>Conflito Entre Personagens</i>	97	COMBATE EM HQS CLÁSSICAS DE SUPER-HERÓIS	116	Duração da Carreira Individual.....	133
		Regras para Campanhas Cinematográficas	116	Tendências Históricas	134
6. FEITOS INCRÍVEIS.....	99	Regras para Campanhas de HQs Clássicas	116	Retrospectiva	134
RPG DE HQS CLÁSSICAS DE SUPER-HERÓIS ..	99	Regras para Campanhas Absurdas.....	117	PAPÉIS DE SUPERS	135
Regras para Campanhas Cinematográficas	100	UMA QUESTÃO DE VIDA OU MORTE.....	117	Vilões	135
Regras para Campanhas de HQs Clássicas	100	Duro de Matar.....	117	Mercenários	136
Regras para Campanhas Absurdas.....	100	Ferimentos Superficiais	117	Supers no Mercado de Trabalho.....	136
FORÇA BRUTA.....	101	Dano em HQs Clássicas de Super-Heróis	117	Supers na Vida Privada.....	136
Levantando Pesos Enormes	101	Ninguém Morre	118	IMPACTO HISTÓRICO	137
Dobrar Barras de Aço.....	101	Um Mundo sem Morte?	118	Os Heróis e a Lei.....	138
VELOCIDADE INCRÍVEL	102	MESTRE CONTRA MESTRE	118	<i>Níveis de Poder Variados</i>	138
Velocidade de Viagem.....	102	EXÉRCITOS DE UM HOMEM SÓ.....	118	INFLUÊNCIA CULTURAL	139
Manobrar	102	GOLPES PODEROSOS.....	119	Cultura Popular	139
<i>Por Trás da Máscara:</i>		Armas Grandes	119	Símbolos Nacionais.....	140
<i>Tempos de Viagem Máximos</i>	102	Armas Improvisadas.....	120	Ciência.....	140
Tempo e Trabalho	103	Arremesso	121	Religião	140
INDESTRUTIBILIDADE	103	Corpos Voadores.....	121	Autoconsciência.....	141
Calor e Frio	103	<i>Por Trás da Máscara:</i>		HORIZONTES EXPANDIDOS	141
<i>Regra Opcional: Talento</i>		<i>Requisitos de ST</i>	121	Tecnologia Avançada	141
<i>para Velocidade e Bônus ao NH</i>	103	ARTILHARIA HUMANA	122	Raças Alienígenas.....	142
Cortosão.....	104	À PROVA DE BALA	122	Raças Perdidas e Reinos Escondidos ...	142
Choque Elétrico	104	Aparar Balas.....	122	Micromundos.....	142
Descompressão	104	Redução de Dano.....	122	Outras Dimensões e Seres Sobrenaturais..	142
Imersão	104	Impossível de Matar	123	Mundos Paralelos	143
DOMINANDO OS ELEMENTOS	104	HOMEM VS. MÁQUINA	123	Viagem no Tempo.....	144
Atrito	105	Punhos de Aço	123	Ideias de Campanha	144
Máquinas.....	105	Levantamento e Agarrão	124	<i>Prática Corrente:</i>	
Pressão	105	Colisões	124	<i>Cenários Supers em GURPS</i>	145
Transformações Químicas.....	105	<i>Referências</i>	124		
PERCEPÇÃO E MEMÓRIA	106	Alvos Enormes.....	125	TABELA DE SUPER-HABILIDADES.....	146
Você Viu Aquilo?.....	106	O Mundo Frágil	125	BIBLIOGRAFIA	147
<i>A Hierarquia Mecânica</i>	106	<i>Dano em Escala Cósmica</i>	125	ÍNDICE.....	149
Nenhum Mal Escapará à Minha Vista ..	107	VELOCIDADE E MANOBRABILIDADE.....	126		
Lendo os Corações dos Homens.....	108	TELEPORTE DE COMBATE.....	126		

Sobre GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. Nosso endereço é SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua, um envelope selado e auto-endereçado toda as vezes que você nos escrever! Nós também podemos ser contatados por e-mail: info@sjgames.com. Nossos recursos online incluem:

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). Nossa revista mensal em PDF inclui novas regras e artigos para **GURPS**, cenários independentes de sistemas e muito mais.

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer — saiba o que está chegando de novo em www.sjgames.com/gurps.

e23. Nossa divisão de e-publicações oferece aventuras **GURPS**, ajuda em jogos, e apoio em forma de PDF... cópias digitais dos nossos livros, além de conteúdos adicionais disponíveis apenas na e23! Basta acessar e23.sjgames.com.

Errata. Todo mundo comete erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Atualização de fo-

lhas de erratas para todas as versões de **GURPS**, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site — veja abaixo.

Internet. Visite-nos na web em www.sjgames.com para erratas, atualizações, P&R, e muito mais. Para discutir **GURPS** com o pessoal da SJ Games e colegas jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página da web de **GURPS Supers** pode ser encontrada em www.sjgames.com/gurps/books/supers/.

Bibliografias. Muitos dos nossos livros têm extensas bibliografias, e estamos colocando-os online — com links para poderem comprar os livros que lhe interessam! Vá para a página web do livro e procure o link “Bibliografia”.

Regras e estatísticas neste livro são especificamente para o **GURPS Módulo Básico da Quarta Edição**. Referências de páginas que comecem com MB se referem a esse livro, não este.

INTRODUÇÃO

A publicação do **GURPS Poderes** deu aos jogadores de **GURPS** um novo e poderoso conjunto de ferramentas para descrever as habilidades dos supers em termos de jogo. Com sua ajuda, quase qualquer poder dos quadrinhos pode ser definido e equilibrado com outras habilidades.

Mas há mais supers do que poderes. Suas aventuras são um gênero inteiro, com seus próprios temas e convenções. Histórias cujos personagens são tão poderosos quanto heróis de quadrinhos, mas não seguem essas convenções, são melhor classificadas como ficção científica, fantasia ou horror. E tem aparecido muitos heróis de quadrinhos sem nenhum poder.

O **GURPS Supers** é um guia para o gênero supers. Ou seja, não se trata de poderes ou mecânica; é sobre histórias, personagens e mundos. Aproveitando o material do **GURPS Poderes**, o **GURPS Supers** mostra como usar aquele livro para conduzir uma campanha que parece histórias sobre supers.

Não que seja desprovido de mecânica. Os jogadores que amam a mecânica do jogo encontrarão algumas aqui, especialmente nos capítulos 6 e 7. Mas a ênfase não está na mecânica por si própria; é fazer com que a mecânica atenda às necessidades do gênero.

Outros capítulos falam sobre o gênero em si, e sobre traduzi-lo de quadrinhos para sessões de RPG — sem sacrificar a essência da aventura super: o senso de admiração do leitor e os personagens que o incorporam.

O capítulo 1 deste livro analisa a história do gênero e examina suas principais características. Os capítulos 2–4 examinam os próprios heróis; seus coadjuvantes; e seus equipamentos, trajes, veículos e bases. O Capítulo 5 examina os enredos típicos das aventuras dos quadrinhos e mostra como fazê-los funcionar em um jogo. Os capítulos 6 e 7 fornecem a mecânica do jogo para ação sobre-humana. E o Capítulo 8 discute a construção de universos supers como cenários de campanha.

HISTÓRICO DE PUBLICAÇÃO

O **GURPS Supers** teve duas edições anteriores, ambas projetadas para serem usadas com o **GURPS Módulo Básico, Terceira Edição**. A primeira edição introduziu mecânicas de jogo para uma ampla gama de habilidades sobre-humanas, muitas das quais foram agrupadas em “poderes”, embora não da mesma maneira que as regras atuais. Quase todo esse material foi incorporado no **GURPS Módulo Básico, Quarta Edição** e **GURPS Poderes**, a maioria em versões substancialmente revisadas. Assim como as regras de Instrumentos. Além disso, a primeira edição forneceu regras para supercombates e feitos, conselhos sobre como conduzir uma campanha de supers e um mundo “exemplo prático” de campanha, o cenário das International Super Teams (IST). A segunda edição eliminou os “poderes” como grupos de habilidades e acrescentou mais profundidade aos outros conteúdos.

Todo esse material serviu de inspiração para este volume, mas quase nada foi especificamente incorporado a ele. Isso ocorre em parte porque os aspectos mecânicos já foi incorporado ao núcleo das regras do **GURPS**, produzindo um sistema mais suavemente integrado — em vez de estabelecer as mesmas bases, este livro se concentra em personalizar esse sistema para as necessidades do gênero de HQs clássicas de super-heróis, e um mundo de campanha específico. E é em parte porque este livro não fornece um cenário para uma campanha de supers, então não há material

do IST aqui. No entanto, a exploração de Loyd Blankenship das realidades políticas de um mundo com atividade de super-humanos, aprofundada por Robert M. Schroeck em **GURPS IST**, foi um estímulo para a discussão de cenários de campanha no Capítulo 8 deste livro.

SOBRE O AUTOR

William H. Stoddard adquiriu um entusiasmo precoce pela leitura e pela língua inglesa, em parte com a ajuda dos quadrinhos da Era de Prata. Isso acabou por levá-lo a uma carreira como editor de desenvolvimento, especializado em materiais científicos e acadêmicos. Ele descobriu os jogos de RPG a tempo de jogar **Superhero 2044** e **Villains and Vigilantes** quando eles foram lançados; ele atualmente joga em duas campanhas, mestra três e escreve livros de jogos, incluindo o vencedor do Origins Award **GURPS Steampunk**, e seu livro mais recente, o **GURPS Fantasy**. Tudo isso lhe dá mais motivos para se entregar ao seu outro hobby favorito, a pesquisa. O gênero supers ainda é um de seus favoritos. Ele mora em San Diego, Califórnia, com sua namorada há mais de vinte anos, em um apartamento que tem um computador, dois gatos e muitos livros — apesar de ele ainda visitar duas bibliotecas sempre que pode. Nem pergunte sobre a garagem!



AGRADECIMENTOS

O autor agradece a Eben Brooks, mestre da campanha Metahuman Vector, por lhe dar a chance de jogar **GURPS Supers** sob suas próprias regras (como “La Gata Encantada”), e para seus colegas jogadores, Allison Lonsdale (“Bulletproof”), Doug Poston (“Doctor Lock”), Tim Sallume (“Gravitas”) e Dave Thun (“Shrike”), por ajudar a torná-lo divertido.

CAPÍTULO UM

DEUSES

ENTRE NÓS

1

Os corredores do templo estavam escuros, especialmente aqui embaixo do solo. O Escaravelho se moveu com cautela, não querendo tropeçar em nada. Chamar a atenção para si mesmo seria uma má ideia; esta parte da construção era interdita ao público, mesmo durante o dia. Os devotos podiam ser excêntricos, mas muitos deles eram ricos; a polícia ficaria do lado deles contra um intruso mascarado. Mas suas perguntas eram muito urgentes para que ele se prendesse a legalidades.

Ali, à frente, havia uma fonte de luz: uma única luminária montada acima de uma alcova. Protegendo os olhos, ele olhou para o espaço sombreado abaixo e viu uma porta e uma figura imóvel — uma estátua? não, estava se movendo agora — um homem, montando guarda.

Quando ele saiu para a luz, o ar pareceu brilhar como se sua visão estivesse embaçada. Então havia três figuras, não uma, todas vestidas da mesma forma, e cada uma segurando duas facas. Eles desceram o corredor em direção a ele; devia haver luz suficiente para que o vissem.

Ele considerou brevemente se seria melhor recuar — mas qualquer sala guardada por um feiticeiro certamente forneceria informações importantes. E se ele fosse embora, não poderia torcer por uma outra chance, depois de colocá-los em alerta. Ele levantou seu cajado. Pelo menos neste corredor estreito seria difícil para eles ficarem atrás dele.

Dois deles passaram à frente do terceiro. Ele atingiu um com seu cajado, mas não sentiu resistência. Seriam eles glamoures de algum tipo, então? Mas o da esquerda cortou seu braço, e ele sentiu o impacto quando a lâmina resvalou nas tiras de metal de sua armadura. Seu contra-ataque atravessou a mão da faca daquele, em vez de desmontar sua pegada; os movimentos das três figuras se entrelaçavam em padrões complexos, como uma dança com troca de parceiros.

As três figuras falaram, em uníssono, em um sussurro carregado. "Somos Legião. Você não pode nos derrotar."

Ele caiu de volta em uma postura defensiva por um momento, para se dar tempo de observar. Ouvindo com atenção, ele podia perceber que uma das três figuras estava respirando de forma audível, e ele podia sentir as vibrações de seus passos no chão de madeira. Os outros dois não tinham essa característica física. Tendo encontrado

seu verdadeiro alvo, ele atacou, e quando seu cajado bateu contra sua cabeça, as duas criaturas de goetia brilharam e desapareceram. Ele avançou contra seu oponente atordoado, golpeando a faca de sua mão esquerda. Um instante depois, ele aparou a faca da mão direita e então golpeou o torso de seu inimigo, derrubando-o no chão. Um golpe final e o feiticeiro ficou inconsciente.

Agora, ver se ele poderia passar pela porta. Mas ele não teve muito tempo para investigar...

As aventuras de supers, como gênero, surgiram em 1938 com a primeira aparição do Super-Homem na *Action Comics*. Cada elemento da história tinha precursores na ficção anterior, mas a combinação entre eles era nova — e extremamente bem-sucedida. Foi rapidamente imitada, à medida que os editores apressavam outros títulos para impressão. Nas décadas seguintes, os supers dominaram os quadrinhos americanos e se ramificaram em outras mídias: cinema e televisão, romances e contos, e jogos de RPG. Jogos sobre supers são um dos gêneros mais populares, e a capacidade de lidar com eles sem problemas é amplamente considerada como um dos testes mais exigentes da flexibilidade de um sistema de jogo.

Supers não são ficção científica, embora muitos tenham origens e aventuras de ficção científica. Eles não são fantasia, embora alguns operem mágicas, usem armas mágicas ou enfrentem inimigos magicamente talentosos. Eles não são detetives, embora a maioria de suas missões envolvam combater o crime. As aventuras de supers se passam em um mundo onde todos esses tipos de material podem coexistir; onde um alienígena com poderes estranhos, um inventor brilhante, um operador de mágicas e um detetive que é bom em derrotar seus inimigos podem se unir para salvar o mundo. A maioria dos gêneros tenta limitar seus prodígios e maravilhas, remontando-os a uma premissa fantástica; a aventura super geralmente os empilha, criando um mundo de possibilidades abertas. Se o MJ quiser fazer uma campanha em tal mundo, este livro lhe mostra como.

FONTES E INSPIRAÇÕES

Vários elementos literários entraram na criação dos primeiros supers. Todos eles foram alterados no processo. Os personagens dessas campanhas ainda podem encontrar inspiração nos conceitos mais antigos.

VINGADORES MASCARADOS

A ficção do início do século 20 apresentava muitos heróis que lutavam contra o crime ou a opressão, disfarçados e sob pseudôni-

mos. Alguns operaram em cenários históricos, como a Pimpinela Escarlata (publicado em 1905), o Espantalho de Romney Marsh (publicado em 1915), Zorro (publicado em 1919) e o Cavaleiro Solitário (exibido em 1933); outros eram aventureiros atuais, como o Sombra (publicado em 1931 após aparições anteriores no rádio) e o Besouro Verde (exibido em 1936). Em um dos primeiros exemplos de continuidade compartilhada (veja pág. 7), o Besouro Verde era sobrinho do Cavaleiro Solitário.

Esses heróis eram, na melhor das hipóteses, levemente “super”, com habilidades esotéricas menores, como o poder que o Sombra tinha de “nublar a mente dos homens” ou dispositivos como a pistola de gás do Besouro Verde; suas proezas vinham principalmente de habilidades incríveis, geralmente com armas, como o Zorro com a espada, ou o Cavaleiro Solitário com as pistolas. Alguns, como o Espantalho, eram incrivelmente multitalentosos, seguindo o exemplo de heróis anteriores como o Capitão Nemo de Verne, e o Conde de Monte Cristo de Dumas — ambos pseudônimos adotados por homens com injustiças a vingar.

Desses heróis, os heróis dos quadrinhos tiraram a ideia de combater o mal sob um nome falso e disfarçado. A grande mudança foi da dependência de habilidades e instrumentos para a dependência de poderes sobre-humanos como tema principal.

SUPER-HUMANOS

No mesmo período, romancistas começaram a escrever sobre raças evolutivamente mais avançadas que a humanidade. Os primeiros exemplos incluem *Vril*, de Bulwer-Lytton, e *The Wonder*, de JD Beresford. O romancista americano John Taine teve a ideia de evolução artificialmente acelerada em *Seeds of Life* (publicado em 1931). O *Odd John* de Olaf Stapledon (publicado em 1936) cunhou o nome científico *Homo superior* (um termo mais tarde escolhido pela Marvel Comics para seus heróis mutantes, os X-Men). Qualquer número de histórias do “super-homem” apareceu na ficção científica nas próximas décadas. Provavelmente o mais influente foi *Slan* de AE van Vogt, serializado em *Astounding Science Fiction* em 1940.

O conceito original do super-homem, em *Assim Falou Zaratustra* de Nietzsche, era tanto moral quanto biológico: o super-homem era um ser que transcendia as ideias humanas de bem e mal. A maioria dos outros retratos literários do “super-homem” compartilhava essa ideia. Stapledon o manteve, mas deu-lhe uma racionalização evolucionária — a ideia de mutações biológicas repentinas que criaram novas espécies era relativamente nova e não totalmente desacreditada na época que ele escreveu. Mais tarde, os super-heróis dos quadrinhos transformaram o super-homem em um herói que poderia infringir a lei, mas ainda acreditava nos valores morais convencionais e, às vezes, impiedosamente aplicados. Os super-homens dos quadrinhos também eram mais frequentemente dotados fisicamente do que mentalmente, encaixando-se nos temas de ação e aventura de suas histórias.

PRODÍGIOS DA CIÊNCIA

A ficção do século XIX incluía várias obras, como *Frankenstein*, de Mary Shelley, e *O Médico e o Monstro*, de Robert Louis Stevenson, que retratavam seres fantásticos criados ou transformados pela ciência. As histórias de HG Wells ofereciam muitos outros exemplos, incluindo drogas que conferiam tamanho gigantesco, invisibilidade e velocidade sobre-humana, e animais que ganhavam forma humana e uma medida de inteligência humana por vivissecção. Isso se tornou um tema importante da ficção científica, incluindo *Gladiator*, de Philip Wylie, cujo herói Hugo Danner (que se acredita ter sido uma inspiração para o Super-Homem) recebeu força e velocidade sobre-humanas e uma pele endurecida o suficiente para resistir ao fogo de armas pequenas por um soro inventado por seu pai.

Os super-heróis dos quadrinhos continuaram essa tradição, com tratamentos que os faziam crescer ou encolher, tornavam-nos invisíveis, aumentavam sua força ou velocidade e assim por

diante. Possivelmente o mais conhecido foi o Capitão América, transformado por uma droga “supersoldado”. Outros ganharam seus poderes não por meio de processos deliberados, mas por meio de acidentes científicos. Alguns eram na verdade seres artificiais, como o Tocha Humana original, um andróide cuja composição química o fez explodir em chamas quando exposto ao oxigênio. A tradição literária mais antiga retratava muitas dessas habilidades cientificamente concedidas como presentes de dois gumes ou maldições absolutas; nos quadrinhos eles foram retratados de forma mais otimista, permitindo que homens comuns se tornassem heróis.

Uma série de quadrinhos recente, *A Liga Extraordinária*, de Alan Moore, olhou para as fontes dessa ideia, com tanto o Sr. Hyde (o monstro, em *O Médico e o Monstro*), quanto o Homem Invisível recrutados pelo governo britânico como agentes ultrassecretos.

RAÇAS PERDIDAS

Em 1900, havia partes significativas do mundo que nenhum explorador ocidental havia visitado, ou mesmo visto de cima: o interior da África e da Nova Guiné, o planalto tibetano e quase toda a Antártida. Algumas ilhas estavam fora das rotas de navegação e podiam ser totalmente inexploradas ou até mesmo desconhecidas. Ao longo do meio século seguinte, a maioria dessas áreas foi mapeada e explorada. Mas a ideia de que tribos desconhecidas, civilizações ou mesmo raças inteiras poderiam ser encontradas ali permaneceu plausível. Escritores de Edgar Rice Burroughs a HP Lovecraft descreveram cidades perdidas em lugares remotos.

Raças esquecidas semelhantes chegaram aos quadrinhos. Os heróis podem visitar suas pátrias misteriosas, ou até mesmo ter crescido lá — um Antecedente Incomum clássico. Alguns nasceram em tribos perdidas e vieram para o mundo conhecido como visitantes. A Mulher Maravilha, de uma ilha habitada pelas lendárias amazonas, era o exemplo mais conhecido deles.

Tanto as profundezas do oceano quanto o interior da Terra permaneceram misteriosos até mais tarde; em sua maioria, os cientistas só podiam tentar adivinhar o que se encontraria ali. Raças subaquáticas e subterrâneas apareceram nos quadrinhos. Por exemplo, Atlântida passou de ruínas submersas em *20.000 Léguas Submarinas* de Júlio Verne para uma cidade de habitantes que respiram água nas histórias de origem de dois heróis anfíbios, o Príncipe Submarino da Marvel e o Aquaman da DC.

EXTRATERRESTRES

Histórias sobre raças sapientes em outros planetas remontam a um longo caminho; um antigo escritor romano descreveu tais seres em seu romance *História Verdadeira*. Por muito tempo tais seres foram puros vãos de fantasia, destinados apenas a divertir os leitores, ou veículos para comentários satíricos sobre peculiaridades humanas, como em *Micromegas* de Voltaire.

A *Guerra dos Mundos*, de HG Wells, capturou a atenção do público como uma história que tentou tornar esses seres cientificamente plausíveis. Tanto Wells quanto Edgar Rice Burroughs, em *Uma Princesa de Marte* e suas sequências, foram inspirados pela descrição de Marte de Percival Lowell como um planeta antigo e moribundo coberto por uma vasta rede de canais. A ideia de que outros mundos do sistema solar, especialmente Marte e Vênus, podem ter vida semelhante à da Terra inspirou romances de ficção científica na década de 1960. Um dos primeiros supers da Era de Prata (veja pág. 7), J'onn J'onzz, era um marciano humanoide preso na Terra por um acidente científico.

Escritores posteriores de ficção científica passaram a inventar planetas em outros sistemas solares e povoá-los com raças sapientes. Estes podem ser qualquer coisa, desde tribos da Idade da Pedra até os governantes de vastos impérios interestelares. Escritores de quadrinhos adotaram essa ideia, comumente tornando suas raças humanoides ou mesmo humanas — alguns deles podem se re-

produzir com humanos da Terra. O primeiro super publicado, Super-Homem, veio do antigo agonizante planeta Krypton. As raças alienígenas nos quadrinhos geralmente têm poderes naturalmente; por exemplo, a maioria dos membros da Legião dos Super-Heróis veio de planetas distantes onde todos compartilhavam suas habilidades especiais.

A HISTÓRIA DO GÊNERO

Jerry Siegel e Joe Shuster lançaram o gênero supers com as primeiras histórias do Super-Homem. Ao longo das décadas que se seguiram, novas gerações de escritores de quadrinhos exploraram muitas variações na fórmula e muitos estilos de narrativa.

OS ORIGINAIS

Super-Homem foi o protótipo de todos os heróis de quadrinhos com superpoderes. Ele começou com habilidades bastante modestas: sua produção de energia muscular era alta o suficiente para levantar um automóvel, ultrapassar um trem expresso ou saltar 220 metros, e sua pele era impenetrável a qualquer coisa que não fosse uma explosão. Ao longo dos anos, seus poderes cresceram e ele adicionou uma série de novos poderes, como voar e visão de raios-X na década de 1940, e visão de calor na década de 1960. A explicação para esses poderes também mudou: originalmente eles eram o produto da evolução Kryptoniana avançada, mais tarde resultaram da gravidade de Krypton ser mais forte que a da Terra, e ainda mais tarde seu corpo foi carregado com energia do sol amarelo da Terra, que era mais intenso que o sol vermelho de Krypton. Mas o Super-Homem sempre permaneceu entre os heróis mais poderosos do universo DC, e entre os mais éticos.

Batman, criado pouco tempo depois, era um herói mais sombrio, buscando vingança pelo assassinato de seus pais por um cri-

minoso das ruas. De muitas maneiras, ele levou adiante as tradições dos pulps, com seu foco no crime das ruas e sua habilidade como detetive. Ele não tinha superpoderes e demonstrou não precisar de nenhum para estar entre os homens mais perigosos do mundo. Entre eles, ele e o Super-Homem definiram os extremos do espectro dos supers.

A ERA DE OURO

O final dos anos 1930 e o início dos anos 1940 viram o florescimento do ideal dos supers. Os editores correram para imprimir todas as variações do tema que seus escritores poderiam imaginar. A maioria dos conceitos viáveis para superpoderes surgiu durante a Era de Ouro. Muitos protagonistas não tinham habilidades especiais; contavam com habilidade e artifícios, como os heróis dos pulps. A fórmula ainda estava tomando forma e muitos supers não se encaixavam completamente nela.

Quadrinhos nesta época eram vistos como um entretenimento leve, adequado para crianças e para soldados na linha de frente que precisavam de alguma leitura para fugir da realidade. Muitos desses personagens tiveram origens surpreendentemente bobas, desde serem criados por condores e ensinados a voar até mergulharem em aço derretido. Eles muitas vezes brincavam uns com os outros e gracejavam com seus inimigos. Os enredos não pretendiam ser realistas; bastava que empolgassem ou desconcertasse o leitor.

A ERA DE PRATA

Em meados da década de 1950, a DC Comics começou a reviver heróis da década de 1940, começando com o Flash e o Lanterna Verde. Alguns anos depois, eles reviveram a superequipe original, a Sociedade da Justiça, sob um novo nome: a Liga da Justiça. A Marvel Comics então reentrou na linha dos supers com o Quarteto Fantástico, uma equipe parcialmente inspirada na Liga da Justiça. As duas editoras dominaram a indústria por mais de uma década.

Durante esse período, os títulos da Marvel foram pioneiros em várias ideias que agora se tornaram padrão nos quadrinhos: heróis que tinham personalidades e conflitos internos; histórias que continuaram de uma edição para outra; relações pessoais entre personagens que mudaram e se desenvolveram. Tanto a Marvel quanto a DC reuniram todos os seus personagens em continuidades compartilhadas, que ficaram conhecidas como “universos”. Elementos sobrenaturais ainda estavam presentes em muitas histórias, mas a visão geral era mais científica, e esperava-se que as explicações para os superpoderes soassem pelo menos como teorias científicas.

Os supers nesta época também viviam por regras morais mais rígidas. Era mandatório; eles foram publicados sob o Código dos Quadrinhos (veja o quadro). As intervenções e questionamentos do Código dos Quadrinhos e o surgimento de editoras independentes levaram à próxima era na história do gênero.

O Código dos Quadrinhos

Muitos dos códigos de conduta heroicos mais rígidos foram produto de um sistema de regras do mundo real: o Código dos Quadrinhos.

Ao longo da década de 1940, as editoras de quadrinhos perceberam que o conteúdo de seus livros às vezes era controverso. Algumas dessas empresas, como a DC Comics e a MLJ Comics (editoras de *Archie*), adotaram restrições quanto ao tipo de histórias que publicariam. Quando os quadrinhos passaram a ser investigados pelo Congresso no início dos anos 1950, a indústria se ofereceu para assumir um sistema de regras que formalizava essas restrições, em vez de ter seu negócio encerrado pelo governo. Aplicado em sua forma mais estrita na década de 1950, o Código dos Quadrinhos exigia que os heróis evitassem qualquer conduta que os pais considerassem inadequada para seus filhos. Ele perdeu poder quando a Marvel Comics, e logo depois a DC Comics, publicou histórias de advertência sobre o vício em drogas — sem o rótulo Comics Code que lhes foi negado.

CORES SOMBRIAS

A partir do final da década de 1970, os supers voltaram a ser experimentais e a indústria editorial também. Editoras independentes como Comico, Dark Horse e Eclipse surgiram nas duas décadas seguintes e, embora muitas delas tenham fechado as portas, algumas sobreviveram para lançar títulos inovadores. A DC e a Marvel viram o surgimento de uma grande empresa rival, a Image, de propriedade do criador. Grandes editoras começaram a lançar títulos sob novos selos sob medida para diversos públicos, como as linhas da DC Vertigo (que assumiu seus títulos de fantasia e terror) e Milestone (que publicou livros sobre supers negros ou multiétnicos). Algumas empresas concederam direitos a escritores e artistas que antes estavam disponíveis apenas para os poucos que se autopublicavam.

Um dos principais temas da década de 1980 foi o surgimento do herói “sombrio” ou “sinistro e realista”. Os primeiros passos nessa direção ocorreram na década de 1970, com o surgimento de supers mais violentos, como o Justiceiro e Wolverine. Mas foram *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas* que tornaram esses personagens um sucesso de público e crítica. Ao longo da década que se seguiu, heróis brutais e ambiguidade moral tornaram-se temas comuns e, eventualmente, novos clichês do gênero.

NOVAS MÍDIAS

Os supers começaram a aparecer no cinema na década de 1930 e na televisão já na década de 1940, originalmente em curtas sequenciais, e mais tarde em programas de televisão. Os efeitos especiais desses primeiros esforços eram grosseiros e não podiam ocupar muita parte da história; serviam principalmente para sugerir feitos sobre-humanos à imaginação do espectador. Heróis fantasiados sem poderes exigiam menos efeitos especiais e apareceram no filme ainda mais cedo; o primeiro filme do Zorro foi feito em 1919, um ano após a publicação do romance original, como um veículo para a mudança de Douglas Fairbanks da comédia para a ação-aventura. Os dramas de rádio evitaram o problema dos efeitos especiais, e heróis como o Sombra e o Cavaleiro Solitário fizeram suas primeiras aparições lá.

Os supers encontraram um público maior com a série de televisão dos anos 1960, *Batman*. Este foi um exercício deliberado, exagerando com humor os clichês dos quadrinhos em vez de tentar torná-los plausíveis. Alguns anos depois, a série animada *Super Amigos* atraiu muitos espectadores com uma versão dos principais heróis da DC voltada para o público mais jovem.

Na década de 1970, um filme de grande orçamento do Super-Homem mostrou que a tecnologia agora era boa o suficiente para fazer

com que os poderes sobre-humanos parecessem críveis. No final do século 20, efeitos especiais sofisticados eram comuns e em qualquer ano eram lançados vários filmes sobre heróis de quadrinhos. Os editores de quadrinhos tornaram-se ativos valiosos para grandes conglomerados de mídia, não pelos lucros de lançar os livros e revistas, mas pela oportunidade de transformar personagens e séries em filmes de grande orçamento. As redes de televisão também se dispuseram a considerar séries sérias sobre tais figuras; Super-Homem foi o foco de dois desses shows, *Lois & Clark* e *Smallville*.

As séries animadas também se tornaram visualmente mais sofisticadas; o desenho animado do Batman foi um exemplo notável. Os estúdios de anime no Japão também lançaram produtos nesse gênero, e esse estilo se tornou uma grande influência na mídia popular americana. No início do século 21, o lançamento de um longa-metragem de animação, *Os Incríveis*, não exigiu nenhuma explicação especial do estúdio; o público estava pronto para aceitar tanto a animação quanto os supers como escolhas artísticas legítimas.

Não havia tanta interpenetração entre quadrinhos e livros convencionais, possivelmente porque o conceito de supers era mais fácil de levar por meio de imagens visuais. A série de antologia de “mundo compartilhado” de George RR Martin, *Wild Cards*, foi a mais influente, reconfigurando-os em termos mais próximos da ficção científica, com um vírus alienígena transformando algumas de suas vítimas em “ases” superpoderosos e outros em “coringas” deformados. Os editores também lançaram uma série de romances derivados sobre quadrinhos ou supers de filmes, mas estes ganharam seu público principalmente de fãs dos livros, em vez de trazer um novo público.

ESTILO RETRÔ

Na década de 1990, os escritores de quadrinhos começaram a encontrar inspiração em um aspecto diferente de *Watchmen*: não a brutalidade e corrupção de muitos de seus personagens, mas a invenção de um novo universo com sua própria continuidade, comparável, mas distinto dos universos da DC e da Marvel. O criador Alan Moore criou vários universos, fundindo personagens clássicos Vitorianos e Eduardianos em uma nova continuidade em *A Liga Extraordinária*, e imaginando mundos completamente novos em 1963, *Top 10* e as várias séries publicadas como *America's Best Comics*. Outros escritores, como Kurt Busiek em *Astro City*, inventaram seus próprios heróis e lhes deram histórias igualmente inventadas, enquanto a *Planetary* de Warren Ellis explorou o mesmo terreno que *A Liga Extraordinária* com variações de personagens fictícios de muitas fontes do século 20. Esse tipo de nova continuidade pode fornecer um modelo útil para a criação de campanhas; consulte o Capítulo 8 para obter algumas diretrizes.

A FÓRMULA

Apesar de sua variedade, os supers se encaixam principalmente em um certo padrão geral. Um elemento ou outro desse design pode estar faltando, mas quanto mais forem deixados de fora, menos o rótulo “super” se encaixará no personagem.

MISSÃO

Parte de ser um herói é ter uma causa pela qual lutar. Eles não deveriam lutar por dinheiro ou por amor ao combate, deveriam lutar por algo maior que eles mesmos e, se necessário, morrer por isso.

É possível que o “herói” seja um emprego com salário e benefícios, muitas vezes pago por uma agência governamental ou uma organização sem fins lucrativos, mas o salário não deveria ser o que motiva o super. Como um oficial militar, ele deveria estar trabalhando para algo em que acredita; ser pago permite que ele gaste todo o seu tempo lutando — e ele provavelmente não recebe tanto. Se ele é um freelancer, provavelmente aceita muitos trabalhos de pessoas que não conseguem pagá-lo. E muitos heróis seguem suas carreiras como hobby, ou como trabalho voluntário, sem ganhar um centavo com eles. Uma longa linhagem de personagens ricos usou grande parte de sua riqueza pagando por treinamento e equipamentos.

Quanto à empolgação, os leitores de quadrinhos e os jogadores dessas campanhas certamente os acham emocionantes. Mas não é isso que é ser um herói. Muitas das melhores histórias mostraram protagonistas que lutaram até que a emoção passasse, lutando para encontrar a vontade de continuar quando sua ajuda é realmente necessária.

Heróis diferentes se ligam a causas diferentes. Alguns são movidos por vingança; tendo perdido alguém com quem se importam para a criminalidade, eles querem revidar os criminosos. Alguns são patriotas, lutando para proteger seu país de seus inimigos. Alguns são idealistas, trabalhando por valores mais abstratos, ou a serviço da humanidade. Alguns são desajustados ou párias, tentando provar que merecem o respeito da humanidade. Pensar qual princípio ético significa mais para um herói específico pode ser uma parte importante da definição de seu personagem.

CÓDIGO DE CONDUTA

Além de valores positivos, coisas que eles lutam para alcançar, a maioria dos heróis tem coisas que eles se esforçam para evitar. Muitas vezes, essas restrições são mais rigorosas do que as regras pelas quais os seres humanos comuns vivem. Muitos nunca usam força letal, mesmo contra inimigos que estão tentando matá-los. A maioria dos heróis mantém suas promessas, mesmo frente a seus inimigos. Normalmente eles defendem a lei, mesmo em ambientes onde são legalmente classificados como justiceiros.

De muitas maneiras, eles são como os cavaleiros da lenda medieval, que viviam pelos ideais da cavalaria que tornavam suas vidas mais difíceis. O herói deve servir seu país, lutar de forma justa e defender os fracos. Qualquer um que use seus poderes para oprimir ou atacar mortais menores é um fora-da-lei — ou, na linguagem do gênero, um “supervilão”. Mas mesmo um vilão que mantém sua palavra com seus inimigos e despreza uma luta injusta pode ser uma figura simpática com chance de redenção.

IDENTIDADE SECRETA

A maioria dos heróis mantém suas verdadeiras identidades em segredo, seja operando nos bastidores ou fazendo aparições públicas em uma persona assumida. Em alguns casos, isso é apenas uma questão de tradição: as pessoas esperam que eles tenham identidades secretas, então novos heróis automaticamente as têm. Mas os escritores de quadrinhos surgiram com uma variedade de motivos mais ou menos plausíveis ao longo dos anos.

- O herói está infringindo a lei de alguma forma e precisa disfarçar sua identidade para evitar ser preso. Este é um motivo comum para justiceiros. Outros heróis são rebeldes contra um governo opressor; esse foi o motivo de precursores do gênero como o Pimpinela Escarlata e o Zorro, e também de personagens recentes como o V de Alan Moore.

- O herói quer proteger sua privacidade contra a mídia e seus próprios fãs.

- O herói teme que seus inimigos ataquem sua família e amigos, seja por vingança, ou para pressioná-lo a deixá-los em paz ou servir seus esquemas criminosos. Claro, isso não funciona tão bem se ele vestir o traje e paquerar ou fazer amizade com as mesmas pessoas em sua identidade heroica, mas muitos fizeram isso ao longo dos anos!

- O herói quer que as pessoas gostem dele por quem ele é como pessoa e não porque ele é famoso ou poderoso. Essa razão é mais adequada para solitários do que para membros de equipe permanentes, que podem sair com outras pessoas de sua própria natureza.

- O herói fez alguma forma de compromisso em sua verdadeira identidade que ele não quer violar (em termos **GURPS**, um Voto), mas ele sente que as coisas que ele faz em sua identidade secreta não contam contra esse compromisso. Isso é eticamente um pouco estranho — imagine um homem que achasse certo ter um caso se usasse um nome falso! O conflito entre as obrigações das duas identidades provavelmente causará grandes problemas para o herói, exceto talvez em versões de “entretenimento leve” do gênero.

Ter uma identidade secreta expõe o herói a uma nova ameaça, é claro: o perigo de que seu segredo seja revelado. Cenários em que o vilão alcança a máscara do super inconsciente são finais em suspense clássicos do gênero.

CODINOME

Se um herói opera em público e mantém uma identidade secreta, ele não pode chamar a si mesmo por seu nome verdadeiro. Ao contrário de escritores e atores que adotam pseudônimos ou nomes artísticos que podem ser uma pessoa real (como Lewis Carroll, George Orwell, John Wayne ou Marilyn Monroe), os heróis escolhem codinomes que obviamente não são seus nomes de nascimento. Muitas vezes, essas são palavras ou frases descritivas que dizem às pessoas algo sobre elas: o Capitão América é patriótico, o anel do Lanterna Verde emite uma luz verde brilhante e assim por diante.

O estilo de nome mais antigo começa ou termina em *homem*, *mulher*, *menino* ou *menina*. Após a década de 1960, isso se tornou menos comum. Alguns heróis assumem títulos como *Capitão* (sugerindo uma formação militar), *Doutor* (preferido por magos e gênios científicos), ou mesmo *Sr.* ou *Sra.* Outra opção são as alusões mitológicas ou literárias, seja para indicar que o herói realmente é um deus, ou simplesmente porque soam sugestivas e misteriosas.

O codinome é tão parte do estilo que até mesmo heróis que não escondem suas verdadeiras identidades costumam usar um. Nem o Quarteto Fantástico nem a Legião dos Super-Heróis adotam identidades secretas, mas todos têm codinomes. Usá-los é uma maneira de indicar que o personagem está operando em um papel especial.

TRAJE

Os trajes tradicionais devem suas principais características às necessidades das editoras de quadrinhos. Eles são principalmente em cores primárias, sem padrões complexos, para torná-los mais fáceis de desenhar e reproduzir. Para mostrar o porte físico do herói, eles são justos — um efeito que agora pode ser reproduzido com o elastano (lycra), para as poucas pessoas reais com corpos suficientemente perfeitos para ficarem bem nele! Para ajudar os leitores a reconhecê-los, eles são visualmente distintos. Os quadrinhos têm uma iconografia semelhante à das pinturas medievais dos santos, em que cada um tinha seu próprio esquema de cores e carregava emblemas de sua carreira ou martírio.

Os primeiros heróis, como o The Spirit, usavam trajes que lembravam os heróis de pulps: roupas comuns como ternos, complementadas com máscaras, capuzes ou capas. O personagem da DC, Sandman, começou com um traje e uma máscara de gás, mas depois mudou para um supertraje amarelo e roxo berrante em edições posteriores; o Quarteto Fantástico passou por uma mudança semelhante em suas primeiras edições.

Aqueles que pertencem a grupos podem usar uniformes de equipe com padrões bastante padronizados, como os da Patrulha do Destino da DC, ou do Quarteto Fantástico ou dos X-Men da Marvel. Normalmente, eles ainda são justos e coloridos, mas uma equipe também pode usar macacões ou roupas de couro e capacetes de proteção.

Alguns heróis realmente ganham suas habilidades de seus trajes. Isso é comum para quem usa armaduras motorizadas, como o Homem de Ferro da Marvel, mas uma tecnologia mais avançada pode construir poderes em tecidos, como na série de televisão *Super-Herói Americano*. Outros podem obter benefícios de partes específicas de seus trajes, como a máscara de gás do Sandman, ou de joias e acessórios, como o anel de poder do Lanterna Verde ou os braceletes da Mulher Maravilha. Consulte o Capítulo 4 para obter mais informações sobre esse tipo de equipamento.

Estilos Alternativos de Denominação

Usar codinomes clássicos em uma campanha é uma forma de sinalizar aos jogadores que será uma campanha tradicional de supers. Para um MJ que deseja uma campanha menos convencional, um estilo diferente pode ser útil. Uma variedade de nomes escolhidos ou adquiridos do mundo real pode fornecer modelos:

Os ocultistas britânicos no final do século 19 e início do século 20 tendiam a escolher frases curtas em latim como pseudônimos. Supers com antecedentes místicos podem se chamar *Doutor Mirabilis* ou *Soror Mystica*.

Os heróis que se imaginavam cavaleiros modernos podiam seguir as convenções de nomenclatura da Sociedade para o Anacronismo Criativo, adotando nomes arcaicos precedidos por títulos de cavaleiros ou aristocráticos, com um Colégio de Arautos para garantir que apenas um herói se chamasse *La Demoiselle Britomart la Severe*.

Alguns podem adotar nomes de chamada como os usados na comunicação de rádio: *Cão Vermelho* ou *Portador do Fogo*.

Personagens mais modernos podem se batizar no estilo de comunidades online, possivelmente com truques tipográficos: *c4p1t@o m057@rd4*, por exemplo.

Os nomes dos heróis podem se assemelhar aos nomes usados por lutadores de telecatch (*Clayton Bate-Estaca*) ou *luchadores* mexicanos (*El Peligroso*).

Eles podem não se identificar, mas ter títulos dados a eles por repórteres, com base, por exemplo, em locais ou marcas registradas: *O Prodígio da Paulista* ou *O Gladiador Dourado*. Num mundo assim, muitos heróis podem realmente não gostar de seus apelidos! Patrocinadores corporativos ou governamentais também podem atribuir códigos a heróis ou equipes. Ou eles podem começar a se autodenominar como uma forma de autoproteção, depois de adquirir alguns apelidos pouco lisonjeiros da mídia — especialmente em uma campanha humorística.

Heróis devotos que consideravam seus poderes presentes de Deus podem escolher nomes com temas religiosos. Por exemplo, os evangélicos americanos podem escolher versículos da Bíblia, como *Gênesis 7:11* ou *Salmo 59:10*. Guerreiros muçulmanos na era das Cruzadas podem adotar os 99 nomes de Deus como epítetos: *al-Batin*, “o oculto”, ou *an-Nur*, “a luz”.

A Máscara

Heróis que mantêm suas identidades verdadeiras em segredo geralmente usam máscaras, mas o tamanho do disfarce não tem que ser necessariamente suficiente para essa tarefa. Uma máscara facial completa torna o usuário irreconhecível, e uma que revela as narinas, lábios e queixo ainda poderia ter o mesmo efeito, mas não seria convincente um herói usar uma simples máscara de carnaval sobre os olhos. Mesmo assim, nem os inimigos de um super nem seus amigos perceberiam quem está por trás dela.

Em campanhas cinematográficas, é melhor tratar isso como uma convenção do gênero. Em jogos um pouco mais realistas, um Mestre pode escolher definir a habilidade de esconder sua identidade por trás de uma máscara de carnaval como uma Qualidade (veja pág. 30). Caso contrário, os heróis devem cobrir o rosto inteiro — ou se certificar de não serem fotografados, filmados ou vistos por pessoas que os conhecem em suas verdadeiras identidades!

Outros personagens não se incomodam em usar máscaras. Eles podem assumir uma personalidade diferente como heróis, e linguagem corporal alterada e algumas mudanças físicas simples — colocar ou tirar óculos e pentear o cabelo de maneira diferente — os tornam irreconhecíveis. Ou eles podem usar seus poderes para se disfarçar: velocistas podem vibrar seus rostos em um borrão, ou ilusionistas podem parecer diferentes. Alguns heróis realmente mudam para uma forma física diferente em suas identidades heroicas, evitando o problema inteiramente, à maneira do Médico e o Monstro.

PODERES E HABILIDADES

Os poderes e habilidades de um herói são o que o tornam “super”. Alguns “supers” são na verdade seres humanos normais cujas habilidades vêm de treinamento intenso ou tecnologia recém-inventada — embora ambos os tipos tendam a ser um pouco melhores do que qualquer ser humano real poderia se tornar. A maioria tem habilidades reais do tipo descrito em **GURPS Poderes**.

Para fazer uma aventura heroica funcionar, as habilidades de um personagem precisam servir a três funções principais:

- Ele deve ser capaz de derrotar ou incapacitar vários seres humanos comuns em uma luta corpo a corpo, seja entrando em combate com eles ou tirando-os de ação ainda à distância.
- Para evitar que apenas atirem nele, ele deve ter alguma habilidade que o proteja de tiros.
- Ele deve ser capaz de alguma façanha que surpreenda e impressione as testemunhas de suas ações.

Membros individuais de uma equipe permanente podem não ter todos os três tipos de habilidades; eles podem cobrir as fraquezas um do outro. Heróis que têm carreiras solo precisam do pacote completo.

ORIGEM

É tradicional que um super tenha uma origem, ou seja, uma história de como ele se tornou um super. Esta história explica a fonte de seus poderes e geralmente a natureza de suas habilidades mais importantes. Também explica sua missão e código de conduta, mostrando as principais experiências que os moldaram. Para

O Calcanhar de Aquiles

Especialmente nas décadas de 1940 e 1950, os supers tinham fraquezas especiais para equilibrar seus poderes especiais. Eles podem ser quase imbatíveis em uma luta, mas um inimigo que conhece sua fraqueza pode torná-los indefesos. Essa ideia é mais antiga que os quadrinhos: o herói grego Aquiles, tornado invulnerável ao ser mergulhado no Rio Estige quando bebê, exceto pelo calcanhar pelo qual sua mãe o segurava, é um exemplo clássico. Mas os escritores de quadrinhos criaram inúmeras variações engenhosas da fórmula. O conceito deu origem à ideia de desvantagens na primeira edição de **Champions**, e agora está incluído nas regras de muitos RPGs, incluindo **GURPS**.

As fraquezas heroicas são uma categoria mais restrita do que as desvantagens em geral; eles são o lado negativo dos poderes do herói. De um modo geral, eles se dividem em três grupos. Alguns heróis têm necessidades especiais, seja para

permanecer vivo (por exemplo, imersão de hora em hora na água) ou para manter suas habilidades (recarregar uma arma uma vez por dia). Outros têm coisas que seus poderes não podem afetar, como madeira ou objetos mágicos. Outros ainda podem ser expulsos ou até mesmo mortos por coisas que não incomodam as pessoas normais — por exemplo, água benta, chamas abertas ou pedras verdes brilhantes do espaço sideral.

Os calcanhares de Aquiles dramatizam a ideia de que o herói mais poderoso ainda é mortal. Eles também facilitam ameaçá-lo ou tirá-lo de ação. Por outro lado, conduzir situação após situação em que o inimigo tem a única coisa que torna o herói indefeso pode ficar chato. Mestres devem usar essas fraquezas com cautela. Os jogadores podem ser tentados pelo poder adicional, mas um herói que é onipotente ou indefeso não será tão divertido quanto eles imaginam.

heróis mais bem escritos, esses dois geralmente estão ligados, ou porque a missão do herói o levou a adquirir suas habilidades em primeiro lugar, ou porque suas habilidades e a relação dele com a fonte das habilidades lhe deram um senso especial de propósito ou destino pessoal.

Os editores de quadrinhos originalmente criaram cada novo super com sua própria origem, sem relação com as origens de outros supers. Quando eles publicaram as primeiras histórias de

equipes nos anos 1940 e criaram universos que incluíam todos os seus personagens nos anos 1950 e 1960, todas essas origens separadas coexistiam em um único cenário, o que significava que esses universos tinham muito de coisas fantásticas acontecendo. Essa “continuidade compartilhada” se tornou uma marca registrada do gênero. Histórias posteriores às vezes apresentavam equipes de heróis que tinham a mesma origem e trabalhavam juntos em parte por causa disso.

VARIAÇÕES

A fórmula clássica ainda atrai muitos leitores e muitos jogadores ficarão felizes com campanhas baseadas nela, mas outras abordagens são possíveis para jogadores que procuram variedade. Cada uma é baseada em se questionar uma ou mais premissas do método padrão.

OUTROS CENÁRIOS

A maioria das campanhas de quadrinhos ocorre no presente; ou seja, o ano real e o ano da campanha são os mesmos. Muitos são ambientados no país onde os jogadores moram e, muitas vezes, na mesma cidade. Tudo isso tem a vantagem da familiaridade: os supers em si são exóticos, mas a tecnologia, as leis e o histórico cultural permanecem inalterados. Mas há outras opções.

Os universos DC e Marvel incluem personagens publicados desde as vésperas da Segunda Guerra Mundial. Universos criados mais recentemente costumam voltar tão longe, para dar ao leitor uma sensação de profundidade histórica. As antologias *Astro City* de Kurt Busiek, *Watchmen* de Alan Moore e *Wild Cards* de George RR Martin incluem material desse tipo, assim como o cenário IST para **GURPS**. É possível executar uma campanha inteira definida em um período anterior como estes. Na mesma linha, um jogo poderia seguir o modelo de *A Liga Extraordinária* ou *Planetary*, com proto-supers tendo aventuras no final do século 19 ou início do século 20, inspirados nos heróis da ficção popular.

Campanhas ambientadas no presente também podem ocorrer em outros países. Os jogadores brasileiros podem assumir os papéis de heróis europeus, japoneses ou africanos; jogadores de

outros países podem fazer o mesmo, ou fazer o papel exótico de heróis do Rio de Janeiro, São Paulo ou Goiás. Tal jogo pode explorar as maneiras pelas quais diferentes sociedades podem acomodar heróis: como supersoldados em Israel ou na União Soviética na Guerra Fria, como figuras religiosas em terras muçulmanas ou como heróis folclóricos no México ou no Haiti, por exemplo.

As campanhas podem ser definidas no passado distante — o que muitas vezes também significa em países estrangeiros, pelo menos para jogadores brasileiros. E se houvesse pessoas com superpoderes na Revolução Francesa, na Idade Média ou na China antiga? Campanhas leves podem apresentar razões para heróis históricos se parecerem exatamente com heróis modernos; jogos mais sérios podem imaginar como os supers do passado se encaixariam nos conceitos de heróis impressionantes de suas próprias eras, de cruzados medievais a antigos sábios chineses.

HERÓIS MAIS SOMBRIOS

Uma campanha de supers não precisa seguir o Código dos Quadrinhos; pode ser baseado nos heróis mais sombrios das décadas de 1980 e 1990 — ou olhar para os personagens da Era de Ouro como o Espectro, ou os heróis mais sombrios do pulp. Supers em tais campanhas podem não considerar a vida humana como sagrada.

A grande questão para tal campanha é como os supers conseguem matar seus inimigos e escapar da justiça. A resposta revela coisas importantes sobre o cenário. O MJ deve escolher uma razão e aplicá-la de forma consistente.

Talvez a equipe trabalhe para o governo, como policiais, soldados ou espões, e seja legalmente permitido ou mesmo obrigado a matar sob certas circunstâncias. Isso pode ser combinado com trajes chamativos e codinomes pitorescos, mas é mais fácil tornar convincente com heróis em uniformes — ou ternos pretos e óculos de sol espelhados. Os Agentes em *Matrix* podem ser os supers de um mundo diferente.

Talvez eles infrinjam a lei abertamente, mas não podem ser punidos porque os júris se recusam a condená-los. Isso pode definir um futuro sombrio onde a lei e a ordem foram quebradas e o público exige protetores; também pode ser verdade em uma cidade corrupta nos moldes de Gotham City em *O Cavaleiro das Trevas*.

Talvez os heróis tenham que operar em segredo, perseguidos pela polícia e até pelo exército. Eles podem ser criminosos, protegendo um mundo que os teme. Esse tema do herói incompreendido também pode funcionar para personagens com ideais mais tradicionais, como o Homem-Aranha e os X-Men.

PODERES LIMITADOS

Supers não precisam ter poderes reais. Eles podem simplesmente ter habilidades altamente desenvolvidas, ou habilidades que não os tornam verdadeiramente sobre-humanos, como armas exóticas, domínio de técnicas de luta esotéricas, ou talentos psíquicos ou outros incomuns. Este era o nível de habilidade da maioria dos heróis dos pulps, e também dos *Watchmen* de Alan Moore (além do divino Dr. Manhattan).

Uma maneira de conduzir uma campanha de poderes limitados é como uma história de época, ambientada nas décadas de 1920 ou 1930 e baseada em romances pulp, histórias em quadrinhos de jornais e seriados de cinema e rádio. Os heróis lidavam principalmente com o crime e a corrupção da cidade grande que a polícia não podia lidar, temperada com o eventual cientista maluco.

Também seria possível conduzir uma campanha de poderes limitados no presente ou no futuro próximo, como uma visão mais realista do conceito de supers. Os protagonistas podem se beneficiar de engenhocas, drogas ou mesmo pequenas modificações genéticas, mas não teriam a produção de energia cientificamente implausível ou transformações corporais de estrelas clássicas de quadrinhos. O quadrinho de história alternativa de Will Shetterly, *Captain Confederacy*, ofereceu uma versão dessa abordagem, com heróis como agentes de vários governos nacionais.

PODERES DE FONTE ÚNICA

Quando o escritor de ficção científica George RR Martin montou a antologia de mundo compartilhado de *Wild Cards*, ele forneceu uma única história de origem — infecção por um vírus alienígena — por trás de todos os ases e curingas de sua Terra alternativa. Outros escritores adotaram a mesma abordagem; o mesmo aconteceu com a recente série de televisão *Smallville*, onde meteoritos verdes brilhantes conferem vários poderes bizarros aos moradores da cidade. Este é um tratamento mais ficcional dos supers, usando a fórmula de HG Wells de “uma suposição impossível” da qual todos os elementos fantásticos da história são derivados. É um afastamento dos universos típicos dos quadrinhos.

O cenário do *GURPS Supers* original, o mundo do IST, usa essa abordagem, com misteriosos “genes Semeadores” de intervenção alienígena no passado distante, dando a certas pessoas poderes sobre-humanos. Outras possibilidades incluem engenharia genética humana, nanotecnologia, mutação espontânea, habilidades psíquicas, e até mesmo o retorno da magia ao mundo, como em *Mage: The Hero Discovered*, de Matt Wagner.

Essa ideia pode ser combinada com poderes limitados em um tratamento um tanto realista de possíveis modificações humanas. Por exemplo, um homem com genes de enguia elétrica implantados pode ser capaz de atordoar seus inimigos com choques elétricos; ele não poderia lançar relâmpagos! Por outro lado, qualquer premissa desse tipo também pode ser tratada em um estilo de “pseudociência”.

HERÓIS SEM PERSONA

Muitos personagens se encaixam na fórmula clássica com trajes e codinomes, mas não escondem suas verdadeiras identidades. Alguns outros também não têm trajes ou codinomes. Eles se parecem com qualquer outra pessoa — exceto que eles têm poderes e uma missão.

Alguns heróis desse tipo são famosos e reconhecidos em todos os lugares que vão. Um exemplo clássico é o herói pulp Doc Savage, o Homem de Bronze. Ter uma enorme fortuna e uma boa reputação o ajudou a evitar o assédio da justiça por suas façanhas; um herói mais pobre ou menos popular pode considerar a visibilidade pública uma maldição.

Muitos heróis são desconhecidos do público em geral, embora possam ter reputações entre outros heróis, criminosos e grupos semelhantes. Dois exemplos recentes são Kevin Matchstick, do quadrinho de Matt Wagner *Mage: The Hero Discovered*, e Buffy Summers, da série de televisão de Joss Whedon, *Buffy, a Caça-Vampiros*. O quadrinho *Planetary* de Warren Ellis retrata uma equipe desses heróis “civis”, dedicados a investigar evidências de eventos paranormais.

Uma campanha focada em combatentes visíveis do crime ainda pode usar a maioria dos elementos tradicionais; sua diferença mais importante será que os heróis não irão interagir com pessoas normais em termos iguais. Em vez disso, eles são como pessoas ricas, poderosas ou famosas no mundo real, que se relacionam principalmente com outros como eles. Um dos clichês da ficção pulp, o “clube dos aventureiros”, pode fornecer uma estrutura para esse tipo de campanha.

Em contraste, metahumanos desconhecidos ainda vivem no mundo normal, embora possam ter problemas para lidar com pessoas que não sabem como eles passam seu tempo livre. O MJ precisa decidir desde o início se seu sigilo é mantido pela descrença geral, agências governamentais poderosas ou alguma outra força externa, ou por uma série de coincidências dramáticas, ou pelos esforços dos próprios heróis para esconder o que eles realmente fazendo. As campanhas de “supers secretos” serão muito parecidas com cenários sobre espões operando disfarçados.

SUPERS... MAS NÃO SUPER-HERÓIS

Ter poderes ou habilidades sobre-humanas força alguém a dedicar sua vida ao bem ou ao mal? Não necessariamente. Muitos supers podem apenas querer seguir suas vidas e fazer seus trabalhos. Eles podem considerar seus poderes como um recurso ocupacional, um hobby ou um fardo do qual preferem se livrar.

A maioria dos super universos tem alguns personagens desse tipo, como os Inumanos em *O Quarteto Fantástico*, e os Morlocks em *X-Men*. Eles podem até ser a maioria da comunidade meta-humana; os quadrinhos se concentram em aventureiros, assim como os filmes de ação se concentram em policiais, espões e artistas marciais, ignorando pessoas comuns fazendo seus trabalhos. Uma variação de campanha de supers pode se concentrar em pessoas com habilidades incomuns que não usam capas ou combatem o crime.

Ou tais supers poderiam existir em um mundo inteiro sem heróis. A campanha resultante não seria do gênero de quadrinhos. A maioria das histórias sobre pessoas tão extraordinárias são classificadas como ficção científica. Normalmente, seus protagonistas têm poderes bastante restritos ou imperceptíveis, como nas histórias do Povo de Zenna Henderson, refugiados de outro planeta

com dons psíquicos e espirituais. Mas eles podem ser sobre supers mais sofisticados, como Hugo Danner em *Gladiator* de Philip Wylie. Em ambos os casos, a campanha resultante seria mais sobre viver como uma aberração, super-homem ou talento selvagem do que combater o crime e ter aventuras — e não usaria muitas das convenções de gênero discutidas neste livro.

Cruzamentos

Os cruzamentos de gênero vão além das histórias com outros cenários. Suas definições fornecem não apenas uma mudança de contexto, mas um novo foco no primeiro plano. Os cruzamentos bem realizados precisam tornar esse novo foco tão interessante em si mesmo quanto os supers, geralmente limitando os supers a uma ou duas fontes de energia que se encaixam no outro gênero.

Anime

Anime não é tanto um gênero quanto um estilo. Mas tem seu próprio público distinto e alguns tipos especiais de conteúdo que atraem esses fãs. Os supers de anime provavelmente disfarçam suas identidades por meio de transformação mágica, em vez de máscaras e trajes. As histórias enfatizarão as relações pessoais, tanto com colegas de equipe quanto com adversários. Tente pensar em efeitos visuais especiais para poderes e recompense os jogadores que apresentarem boas descrições.

Antropomórficos

Os super-animais dos desenhos animados são muito antigos; Super Mouse, possivelmente o mais conhecido, data de 1942. Esses personagens são frequentemente tratados com humor, como sugere o nome alternativo do gênero “animais engraçados”. Um exemplo mais recente são as Tartarugas Ninja. Sejam divertidos ou sérios, os supers antropomórficos são animais com atributos humanos, incluindo sapiência, fala articulada, comportamento civilizado, corpos humanoides e, claro, poderes sobre-humanos. Em campanhas divertidas as características dos animais são principalmente cosméticas, e podem fornecer uma forma abreviada de caracterização; campanhas sérias podem basear as habilidades e desvantagens dos heróis no comportamento real do animal.

Clássicos

A fórmula dos quadrinhos foi criada no século 20, mas personagens de obras literárias anteriores muitas vezes podem ser reinterpretados como proto-supers, desde o titânico Gilgamesh na antiga Mesopotâmia até o Velho Marinheiro de Coleridge, que viaja para a misteriosa Antártida e vem de volta com poderes estranhos, ou o Conde de Monte Cristo vingativo de Dumas. Figuras semi-lendárias como Robin Hood podem ser interpretadas de forma semelhante. Esses personagens podem fornecer material de origem para superequipes proativas, como em *A Liga Extraordinária*, que reuniu personagens de cinco histórias diferentes ambientadas no final da era vitoriana ou eduardiana. Os 50 heróis gregos que navegaram no *Argo* podem ser considerados os primeiros antecessores do próprio conceito de superequipe.

Espionagem

Os crossovers de espionagem praticamente *exigem* heróis ocultos. Espiões superpoderosos não podem seguir os códigos tradicionais; eles podem precisar mentir, roubar ou matar a serviço de seu país ou organização. As habilidades dos heróis podem ser aumentadas por engenhocas úteis da gerência técnica. *Nick Fury, Agente da S.H.I.E.L.D.*, da Marvel Comics, é um tratamento clássico de quadrinho ambientado em um mundo com supers reais. Steve Austin, em *O Homem de Seis Milhões de Dólares*, na verdade tinha habilidades sobre-humanas como um ciborgue criado pelo governo; o mesmo aconteceu com os heróis de *T.H.U.N.D.E.R. Agents*, uma história em quadrinhos do final dos anos 1960.

Fantasia

Supers de fantasia normalmente têm poderes divinos, mágicos ou espirituais. Muitos exemplos publicados têm cenários de fantasia modernos — mundos de magia oculta (ou onde a magia está retornando), e os meta-humanos são uma de suas manifestações. Outra opção é fazer com que figuras baseadas em mitologia passem muito tempo lidando com seus panteões; esses supers podem ser deuses ou semideuses — por exemplo, a versão de Thor da Marvel Comics.

Terror

Heróis de terror provavelmente operam em segredo, sem codinomes ou trajes; *Buffy, a Caça-Vampiros* e *Hellboy* são exemplos recentes bem conhecidos. Seus inimigos são principalmente monstros, embora encantadores malignos ou cientistas loucos sejam outras possibilidades. Para manter uma sensação de terror, esses heróis precisam enfrentar inimigos mais formidáveis do que eles, forçando-os a duvidar se até mesmo seus poderes serão suficientes. As próprias habilidades do super podem ser afetadas pelo mal ou pela desumanidade.

Artes Marciais

Os heróis dos filmes de artes marciais geralmente têm poderes sobre-humanos — mas alguns filmes adicionam papéis super-heroicos, desde o um tanto exagerado *Heroic Trio* até o puramente dramático *Mestre Kam: A Lenda*. Muitos poderes neste subgênero terão o chi como fonte, mas mesmo os heróis que dependem da tecnologia serão artistas marciais habilidosos. Mestres conduzindo tal campanha acharão o **GURPS Artes Marciais** muito útil.

Continua na próxima página...

Cruzamentos (Continuação)

Futuro Próximo

O movimento transumanista atual já está especulando sobre o ganho de habilidades sobre-humanas por meio da cibernética, modificação genética ou nanotecnologia. Todos estes apareceram como fontes de energia nos quadrinhos. Eliminar outras fontes de energia como opções em uma campanha e ignorar os limites realistas da produção de energia pode produzir supers completos e um mundo no futuro próximo aprendendo a lidar com sua presença.

Ficção Científica

Muitos supers têm origens na ficção científica. Para um tratamento mais completo, envie-os regularmente ao espaço

sideral em um futuro onde a Terra faça parte de uma comunidade de mundos, como nos quadrinhos *Guardiões da Galáxia* e *Legião dos Super-Heróis*. Uma explicação comum para superpoderes em tais coleções é “todo mundo no meu planeta pode fazer isso”; muitas vezes os heróis são membros extraordinariamente poderosos ou habilidosos de suas raças.

Faroeste

Superpoderes são difíceis de justificar no Velho Oeste — mas um dos vingadores mascarados clássicos, o Cavaleiro Solitário, atuava lá, e uma série de atendimentos do Zorro o colocam em um cenário do oeste americano. Assentamentos fronteiriços sem lei, justiça, e pistoleiros solitários funcionam bem com a fórmula dos supers.

CAMPANHAS

As campanhas supers podem assumir várias formas diferentes. O MJ pode começar a desenvolver uma decidindo seu gênero e seu modo.

GÊNERO

Dentro do campo geral, há uma série de subgêneros. As principais diferenças entre eles incluem a natureza e as habilidades dos supers; os desafios que têm de enfrentar; e seu papel no mundo.

Heróis das Ruas

Heróis de rua geralmente se concentram no combate ao crime — especialmente o crime das ruas, como o nome sugere. Eles são mais capazes do que qualquer inimigo comum, mas podem ter problemas com uma gangue de atacantes ou um único adversário extremamente habilidoso. Eles podem ser durões e resistentes a danos, mas não são imunes a tiros. O jogo pode ser extremamente realista. Este é um estilo de campanha adequado para heróis sem poderes como personagens pulp ou os campeões de *Watchmen*.

O foco de um herói das ruas provavelmente será os problemas de uma única cidade; vários desses personagens poderiam se unir para proteger sua casa de desafios grandes demais para qualquer um deles enfrentar sozinho.

Supers Clássicos

Supers clássicos são os mais retratados nos quadrinhos e em filmes recentes como *X-Men* e *X2*. Eles são poderosos o suficiente para não se preocupar muito com criminosos urbanos comuns, embora um chefe do crime organizado possa encontrar maneiras de ameaçá-los. A maioria de suas missões envolve lutar contra vilões, com algum estranho desastre natural ou invasão alienígena para variar um pouco. O resultante “duelo dos titãs” tradicionalmente envolve muitos danos materiais às cidades, mas milagrosamente nenhum espectador é morto. Exibir poderes legais é uma das grandes recompensas desse tipo de campanha.

Um super clássico geralmente pode lidar sozinho com grandes ameaças à sua cidade, com tempo de sobra para aventuras fora da cidade. Um grupo pode coordenar seus esforços entre cidades ou enfrentar problemas nacionais, como guerras. Uma força policial pode achar difícil enfrentar esse nível de poder; um exército ainda poderia fazê-lo.

Que Fazem o Mundo Tremer

Alguns supers são ainda mais poderosos: capazes de enfrentar um exército e ter uma chance razoável de vencer. Eles podem não estar ansiosos para fazer a tentativa, mas os exércitos também não vão querer enfrentá-los. Exemplos desse nível de poder incluem Super-Homem, Lanterna Verde, Hulk e Dr. Manhattan. *The Authority* retrata uma equipe que opera neste nível. Esses são os heróis que impressionam e às vezes assustam os heróis comuns clássicos dos quadrinhos. Eles não costumam gastar muito tempo lutando contra qualquer ser humano comum, por mais bem treinado ou equipado que seja. Em vez disso, a maioria dos inimigos serão vilões igualmente poderosos que *enfrentam* exércitos nacionais, se tornam ditadores de países menores ou aspiram conquistar ou destruir o mundo.

Em um cenário com raças alienígenas e viagens interestelares, uma invasão extraterrestre pode fornecer a esses supers um exército contra quem lutar. Eles se encaixam bem em histórias sobre conflitos em escala cósmica e podem ser chamados para defender o mundo contra monstros gigantes, como os dos filmes *kaiju* japoneses.

Aspirantes a Heróis

Uma série de quadrinhos retrataram escolas onde jovens supers são treinados. Os exemplos clássicos são a Academia da Legião dos Super-Heróis em *Legião dos Super-Heróis* e a Escola para Jovens Superdotados do Professor Xavier em *X-Men*, mas recentemente vários outros títulos desse tipo foram publicados. Cenários de ensino médio são comuns em animes, e esse modelo funciona bem em uma campanha influenciada por ele.

Esses supers jovens geralmente são capazes de se tornar heróis clássicos de quadrinhos, mas precisam de treinamento e experiência para se tornarem eficazes. Seus poderes podem não estar totalmente desenvolvidos, eles podem ter habilidades que ainda não descobriram, ou podem não ter habilidade para usar seus dons. Cenários para tais campanhas podem incluir sessões de treinamento e exames, e também eventos sociais e o cotidiano da escola. Os professores serão mais poderosos, mas devem ter razões para não lutar contra o crime ou salvar o mundo.

Cenas de combate reais podem assumir várias formas. Os alunos podem encontrar criminosos comuns e decidir fazer alguma coisa a respeito. Eles podem ter que lidar com ataques contra sua escola por multidões assustadas, agentes do governo ou vilões. Alunos mais experientes podem ser enviados em missões de treinamento, embora uma grande emergência possa forçar supers já consolidados a pedir ajuda de todas as fontes possíveis, incluindo alunos em treinamento.

Heróis Ocultos

Uma campanha de heróis ocultos pode funcionar em qualquer nível de poder, embora seja mais fácil entender o sigilo com personagens no nível de combatentes do crime das ruas — seres mais poderosos provavelmente terão um impacto perceptível no mundo. O que é necessário para tal campanha é uma explicação de por que os supers normalmente não são reconhecidos.

Em um mundo onde supers são raros, o MJ pode simplesmente pedir aos jogadores que inventem razões para seus personagens permanecerem incógnitos (PdMs com poderes estranhos podem ter suas próprias razões). À medida que o número de supers aumenta, todos aqueles supers que permanecem coincidentemente secretos se tornam mais difíceis de explicar; Os MJs precisarão pensar em alguma força ativa que impeça os meta-humanos de se revelarem ou que encubra aqueles que o fazem. Pode ser qualquer coisa, desde um hábito de manter o sigilo entre os próprios supers, até uma agência no estilo “homens de preto” que encobre a verdade para evitar o terror público. Os PdJs podem até trabalhar para tal organização, seja como voluntários que concordam com suas políticas ou como recrutas que relutantemente se submetem a eles.

A ocultação em tal cenário pode ser completa, ou apenas boa o suficiente para evitar que a existência de supers seja comprovada. Lendas urbanas, histórias de tabloides e ciência alternativa podem revelar um pouco da verdade para o investigador curioso que é paciente e cético o suficiente para extrair os fatos das distorções e fraudes. Chloe Sullivan na série de televisão *Smallville* é um excelente exemplo de um personagem não super em tal cenário.

Supers neste caso devem ter um Antecedente Incomum.

Heróis Estranhos

Heróis estranhos costumam ser secretos, mas têm um aspecto extra: a fonte de suas habilidades é algum poder ou reino que poucos seres humanos conhecem e que viola a compreensão humana normal da realidade. A capacidade de ganhar poder sobre-humano é um efeito colateral dessa estranheza geral. Aprender a verdade pode ser uma ameaça à sanidade, como nos mitos de Cthulhu de HP Lovecraft. Isso explicaria por que muitas pessoas com poderes se transformam em fanáticos ou megalomaniacos.

A estranheza específica pode assumir várias formas diferentes: verdades científicas que apenas um punhado de gênios pode compreender; fenômenos psíquicos alcançáveis por algumas mentes talentosas ou perturbadas; culturas alienígenas de outros mundos com necessidades e costumes diferentes; sociedades de raças “ultraterrestres” vivendo escondidas na Terra ou em algum plano ad-

jacente da realidade; ou forças sobrenaturais com suas próprias agendas e pouca preocupação com a humanidade. Os poderes resultantes podem violar a lógica e a ordem da natureza como a maioria das pessoas os entende. Os MJs precisam ter cuidado para que isso não se torne apenas uma desculpa para jogos poderosos. Os heróis precisam ter limites complicados em suas capacidades, requisitos inconvenientes para mantê-los, tensões e anormalidades psicológicas ou Destinos trágicos. Um dos primeiros exemplos desse estilo é o fantasmagórico Espectro; os mais recentes incluem o igualmente fantasmagórico Desafiador, a portadora de múltiplas personalidades Crazy Jane da *Patrulha do Destino* de Grant Morrison, Promethea e Hellboy de Alan Moore. *Pacto das Sombras* retrata uma equipe inteira de tais heróis.

Anti-Heróis

Anti-heróis violam um conjunto diferente de premissas: eles não seguem a moralidade convencional. Isso não significa simplesmente estar disposto a matar; a força mortal é legal em algumas circunstâncias, e heróis em muitos outros gêneros a usam. Não matar os inimigos é uma peculiaridade originalmente imposta pelo Código dos Quadrinhos. O anti-herói pode ser um mercenário friamente profissional sem padrões morais além de fazer o trabalho, como Elektra de Frank Miller. Ele pode se desesperar com a humanidade ou ficar amargurado por suas próprias perdas, como o Capitão Nemo de Júlio Verne (tratado como um proto-super na *Liga Extraordinária* de Alan Moore). Ele pode abordar a vida com brutal franqueza, como o Hulk, vendo-a puramente como um teste de força; ou pode desfrutar do poder e da manipulação por si só, como Ozymandias em *Watchmen*, de Alan Moore.

Jogar com anti-heróis exige andar em uma linha estreita. Apesar de suas ações ultrajantes, o público (neste caso, os outros jogadores) precisa manter alguma simpatia por eles. Eles devem ter alguma nobreza, integridade ou ingenuidade oculta — mesmo que seja apenas seu compromisso profissional de cumprir um contrato. Personagens desse tipo são outra tentação de jogos poderosos, com sua disposição de violar as regras legais e morais comuns. Os jogadores que resistem a essa atração entenderão que precisam tornar seus anti-heróis divertidos para que tê-los no jogo aumente a diversão dos outros participantes. Uma abordagem cômica ou trágica pode funcionar para isso: o solitário frio e emocionalmente retraído com um passado secreto e o sádico excêntrico podem ser figuras convincentes.

Paródias de Heróis

No outro extremo do espectro, uma campanha pode apresentar heróis para rir. Existem duas estratégias básicas para criar personagens humorísticos. Uma delas é exagerar suas qualidades, dando-lhes códigos morais extremos e impraticáveis, peculiaridades comportamentais, como pausar em combate para longos solilóquios, ou benefícios especiais, como a capacidade de esconder suas identidades colocando óculos. Conduzir um jogo assim ao pé da letra produz o estilo “cafona” da série de televisão do *Batman*. Filmes mais recentes, como *Heróis Muito Loucos*, *Os Incríveis*, e *Minha Super Ex-Namorada*, têm elementos bregas significativos. A outra é dar-lhes aspectos que se chocam com a fórmula heroica: torná-los ineptos de alguma forma (atributos baixos, ou poderes pouco úteis), carentes de qualidades morais (por exemplo, ser covarde ou indeciso), ou simplesmente bruto ou excêntrico no comportamento. Em *Heróis Muito Loucos*, Ventoso, cujos poderes se manifestavam como flatulência, era esse tipo de figura humorística.

Alguns anti-heróis também podem ser classificados como heróis humorísticos. Ser um anti-herói é uma versão da falta de qualidades morais. Aqueles que não causam nenhum dano real costumam ser bem-humorados; aqueles cujas ações têm consequências geralmente não são.

Qualquer uma das abordagens leva a personagens com custos de pontos comparativamente baixos porque têm atributos baixos, poderes e habilidades limitados ou desvantagens enormes. Em um cenário onde coexistem heróis humorísticos e não humorísticos, os bem-humorados podem ser construídos substancialmente com menos pontos. A continuidade original da *Legião dos Super-Heróis*, por exemplo, incluía a Legião dos Heróis Substitutos, uma equipe cujos membros haviam sido rejeitados pela Legião dos Super-Heróis por terem poderes inúteis ou perigosos; uma grande parte de seu papel era fornecer alívio cômico. Por outro lado, heróis humorísticos podem existir por conta própria em cenários inteiramente cômicos. Supers antropomórficos (veja pág. 13) podem defender um mundo onde todos são um “animal engraçado”.

Qualquer Coisa Serve!

A maioria desses tipos de campanha é projetada em torno de heróis com um nível de poder específico, de heróis das ruas não muito melhores do que homens normais altamente treinados (na verdade, muitos deles *são* homens normais altamente treinados) aos que fazem o mundo tremer construídos com milhares de pontos. Mas os universos dos quadrinhos geralmente incluem heróis em todos esses níveis de poder e às vezes os reúnem na mesma história ou no mesmo time. Uma campanha pode fazer a mesma coisa.

Esta configuração precisa ser administrada cuidadosamente pelo MJ. Ter os supers poderosos vencendo as batalhas enquanto os mais fracos torcem por eles é garantia de jogadores frustrados. Os heróis mais fortes dos quadrinhos podem usar seus poderes de forma ineficaz, deixando um papel para a ser preenchido pelo restante, mas poucos jogadores são tão prestativos.

Uma maneira de dar um papel aos membros mais fracos é exigir que os heróis tenham poderes especializados e confrontá-los com tarefas que tornam esses poderes necessários. O herói que pode arremessar um encouraçado pelos ares precisa fazer o papel coadjuvante quando o problema é se infiltrar na fortaleza do inimigo ou extrair memórias enterradas da mente de uma testemunha. Uma equipe deve ser como um panteão onde cada deus tem sua própria esfera.

Também é útil fazer com que os personagens assumam papéis sociais diferentes em suas equipes. Por exemplo, os Vingadores tinham o Capitão América como líder carismático e inspirador; a Liga da Justiça tinha Batman como seu investigador e solucionador de problemas. Esses papéis não dependem de nenhum conjunto específico de poderes ou de ter poderes. Uma campanha que trata de relacionamentos e caracterização tanto quanto combate e habilidades pode abrir espaço mais facilmente para supers com diferentes níveis de poder.

MODOS

Os modos são um aspecto diferente do design da campanha: não sobre o que é a campanha, mas como ela é abordada. É um estilo de jogo, e o mesmo assunto pode ser abordado de vários modos diferentes. Aqui estão alguns exemplos.

HQs Clássicas de Super-Heróis

O estilo clássico para supers; tanto a DC quanto a Marvel, juntamente com seus concorrentes menores, seguiram-no à risca na Era de Prata. Em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis, o bem e o mal são lados claramente definidos, com heróis perseguin-

Violando o Mundo

A maioria das campanhas, seja qual for o gênero, tem a mesma divisão básica de trabalho: o MJ cria o mundo e os PdJs têm que lidar com ele. Os jogadores aprendem mais sobre o mundo a partir das experiências de seus personagens, mas ainda é o mesmo mundo.

Mas os supers mais poderosos podem mudar o mundo. Muitos quadrinhos evitam cuidadosamente explorar essa possibilidade, mostrando personagens no nível do Super-Homem evitando interferir na vida das pessoas comuns — seja porque os roteiristas simplesmente optam por não contar esse tipo de história ou porque os heróis são éticos demais para aplicar seus poderes nesse caminho. Mas vários títulos memoráveis deixaram de lado essas restrições, para mostrar mundos onde os supers tentam mudar as coisas e conseguem. Entre estes estavam *Watchmen*, *Miracleman* e *The Authority*.

Uma campanha pode ter essas alterações como tema principal, mas para isso o MJ deve planejar com antecedência. Em vez de aprender da maneira mais difícil o que personagens poderosos e determinados podem fazer, ele deve planejar deixar os PJs fazerem o que estiver ao seu alcance e mostrar a eles as consequências. Personagens podem ser construídos sem os limites éticos que restringem supers comuns, e talvez com outras desvantagens que os forcem a agir — por exemplo, um Senso do Dever para com a humanidade ou a biosfera, ou um Voto. Esta campanha logicamente não vai durar para sempre; em vez disso, deve construir um episódio final culminante, seja vitorioso, trágico ou irônico, e então terminar.

do o bem pelo bem, e vilões perseguindo o mal da mesma maneira. O bem é exagerado: os heróis nunca arriscarão matar alguém, deixar uma pessoa inocente ficar indefesa, quebrar sua palavra ou tirar vantagem injusta de seus inimigos. Por outro lado, o mal é muitas vezes atenuado: os vilões muitas vezes tentam subjugar ou humilhar seus inimigos em vez de matá-los, e muitos insistem em jogar limpo com seus inimigos. As leis da natureza podem até funcionar de forma diferente. Uma batalha que põe abaixo quatro quarteirões da cidade pode não matar ninguém. As mortes ocorrem apenas por razões dramáticas, como estabelecer um motivo de vingança ou mostrar um auto sacrifício heroico. Fora do combate, heróis levam vidas honestas, seguindo todas as regras da moralidade convencional. Os efeitos dos poderes podem incluir qualquer coisa que possa ser desenhada, animada ou imitada com um enorme orçamento de efeitos especiais, mesmo que viole as leis naturais: transmutar elementos, criar matéria do nada, crescer ou encolher, ver quando invisível e empunhar forças misteriosas. desconhecidos para a física são normalmente bem aceitos.

Cinematográfico

Um passo ainda mais próximo do realismo do que os supers das HQs clássicas de super-heróis, o modo cinematográfico segue as convenções dos filmes de gênero recentes, como *Batman Begins* ou *X-Men*. Muitas histórias em quadrinhos agora também são escritas neste modo! Os motivos são tratados de forma um pouco mais realista, e os códigos heroicos de conduta são menos exagerados. Em particular, heróis cinematográficos podem usar força letal em

emergências, e vilões raramente hesitam em fazê-lo. Personagens importantes ainda morrem apenas por razões dramáticas — mas batalhas em larga escala ou catástrofes podem matar espectadores acidentalmente. O nível de desrespeito pelas leis naturais é semelhante ao de uma campanha de HQs clássicas de super-heróis.

As novas regras apresentadas neste livro destinam-se principalmente ao uso em campanhas de HQs clássicas de super-heróis, e cinematográficas.

Especulativo

Essa é a abordagem “e se” para supers, semelhante à da ficção científica — por exemplo, a série de mundo compartilhado *Wild Cards*, escrita por um grupo de escritores de ficção científica, usou amplamente esse modo, assim como a série de televisão atual *Heroes*. Poderes que parecem violar as leis naturais requerem pelo menos uma explicação científica plausível. Os motivos são mais ou menos como os da abordagem cinematográfica, mas os jogadores que dizem: “Se eu tivesse superpoderes, eu faria isso e aquilo”, devem ser encorajados a explorar as implicações em vez de serem solicitados a esquecer a ideia por causa das premissas do gênero. Este estilo funciona bem no **GURPS** padrão, sem opções cinematográficas ou as regras especiais deste livro.

Realismo Cru

O tratamento realista mais cru dos supers é mais um passo em direção ao realismo. Sua característica mais importante é que o combate é realisticamente letal e feio. Mestres devem encorajar os jogadores a pensar taticamente e permitir que personagens que não tenham esse cuidado sofram as consequências. O jogo também deve enfatizar o estresse emocional de uma vida de combate e a resistência necessária para suportá-lo. Combatentes do crime neste estilo são mais propensos a portar armas ou usar coletes ao invés de confiar apenas em seus poderes. Outras convenções do gênero também podem ser questionadas.

Noir

Noir é semelhante ao realismo cru, mas com ênfase na corrupção moral. O cenário de uma campanha noir deve ser uma

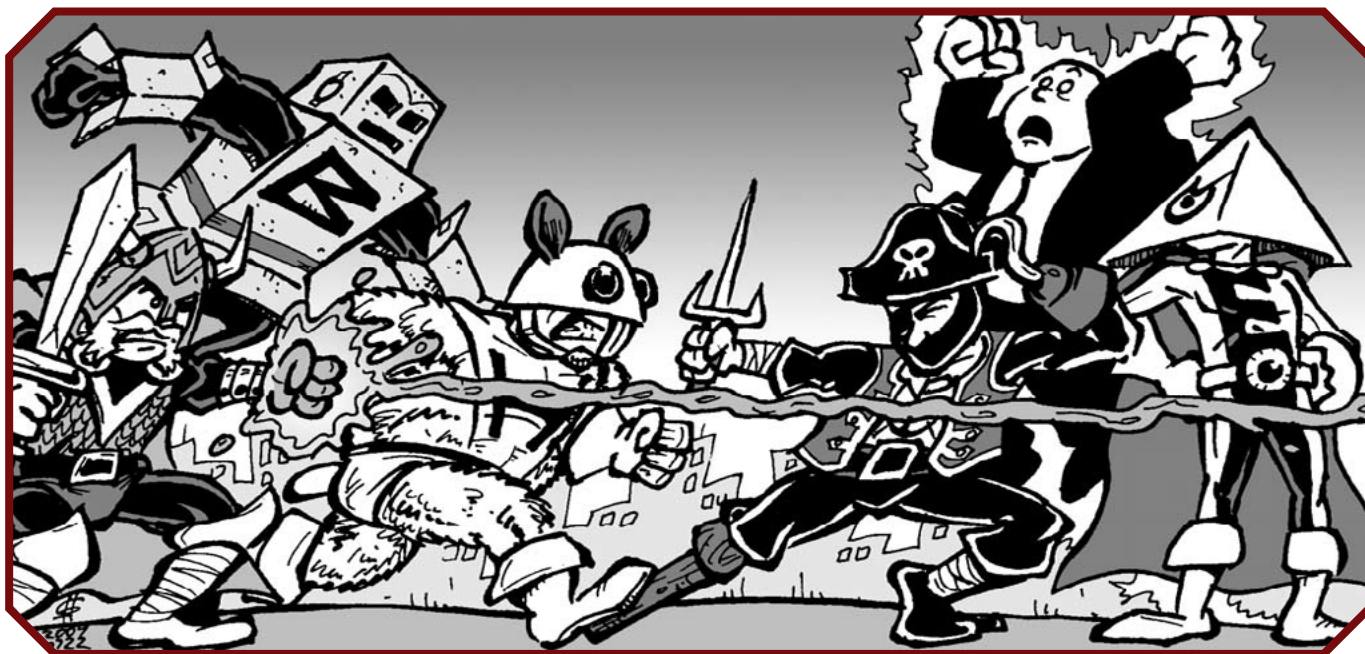
cidade cujos funcionários se venderam ao crime organizado ou desistiram de tentar governar de forma eficaz. Os próprios heróis podem ter um traço de desonestidade, mas devem ser melhores do que a maioria das pessoas ao seu redor; por mais brutais ou cínicos que sejam, eles têm um núcleo de decência. Esse estilo tem laços históricos com os combatentes do crime da era pulp, mas não precisa ficar por aí. Funciona tão bem para uma campanha atual de protagonistas estranhos e forças místicas, ou para heróis atualizados de uma distopia cyberpunk. Figuras noir geralmente exibem a capacidade de continuar operando apesar de extrema fadiga, dor ou lesão. Desta e de outras maneiras, não é tanto realismo, mas um exagero cinematográfico do realismo.

Ultraviolento

As campanhas ultraviolentas têm o nível de poder das campanhas ao estilo das HQs clássicas de super-heróis, mas o realismo sombrio do jogo realista cru ou noir. Em um cenário tradicional, um herói forte o suficiente para destruir um tanque pode nocautear um bandido de esquina com um soco; em uma campanha ultraviolenta, ele pode perfurar todo o corpo ou arrancar a cabeça — e é provável que o faça. Algumas coleções atuais como *The Authority* e *Squadron Supreme* tratam a violência nesse estilo. Os heróis dos jogos ultraviolentos aceitam a força mortal como parte de seu papel.

Absurdo

A campanha absurda segue em uma direção diferente — não em direção ao realismo, mas para longe dele. Ele pega todas as convenções dramáticas da campanha do Código dos Quadrinhos e as exagera, desde um par de óculos que torna o rosto de granito de um personagem irreconhecível, até longos solilóquios moralistas no meio do combate. Os heróis podem ser ineficazes ou sem noção, mas suas lutas acontecem da melhor maneira, ou pelo menos não causam danos sérios. Ironicamente, uma maneira de conseguir uma campanha absurda é exagerar a violência de um cenário de realismo cru, e simplesmente considerar que nenhuma destruição causa danos duradouros. Mas também é possível interpretar supers clássicos tão honestos que se tornam engraçados, como na Capitã Marvel e Família Marvel dos anos 1940.



CAPÍTULO DOIS

HERÓIS

O calor era uma presença tangível na sala subterrânea. Atingiu St. Germain como um golpe quando ele se aproximou da porta aberta de sua fornalha, pinça nas mãos, e alcançou o cadinho que continha. Um passo de cada vez, com cuidado para não derramar seu conteúdo no chão, ele se aproximou do tanque de resfriamento. Abaixou o cadinho a um palmo acima do líquido do tanque, soltou-o e pulou para trás quando grande parte de seu conteúdo se transformou em vapor. Nuvens de vapor encheram seu ambiente de trabalho e se dissiparam lentamente.

Quando eles se dissiparam, ele se aproximou da superfície e viu um brilho de luz dentro. Ele estendeu a mão mais uma vez com a pinça e moveu o cristal para um segundo recipiente, este cheio de água pura simples para resfriamento.

Enquanto esperava, ele fixou sua mente em meditação, recordando as fórmulas da Grande Síntese, buscando a clareza de intenção do verdadeiro artífice.

Por fim, achou que já havia esfriado o suficiente, pegou-o mais uma vez com a pinça e colocou-o no receptáculo que preparara para ele, uma tira de metal com um copo raso em sua superfície interna. Pegou a pulseira, mediu seu próprio braço e a fechou logo acima do pulso esquerdo.

A princípio, ele não sentiu nada, e por um momento pensou que poderia ter falhado. Mas levaria tempo, ele percebeu, para que a influência química viajasse pelo meio fluido de seu sangue, alcançando do seu coração e seu cérebro.

E então — ele não cambaleou, pois cambaleio é uma perda de equilíbrio, e seu equilíbrio nunca foi tão claro; ele não estava embriagado, pois a intoxicação faz com que os sentidos falhem, e seus sentidos foram fortalecidos. O que ele sentiu tinha a intensidade de uma embriaguez impressionante, mas não o levou ao estupor, mas a uma clareza misteriosa. Ele olhou para sua própria vida e pesou suas vaidades e ilusões no novo equilíbrio de sua mente, e a encontrou — menos do que ele precisava que fosse. Bem, haveria tempo suficiente para corrigir isso. Hora de se tornar um homem diferente, um homem perfeito.

Ele pegou a pinça e subiu as escadas. Quando ele saiu para a luz do dia, as superfícies da pinça tinham um brilho dourado.

Mais do que na maioria dos gêneros, os personagens são temas centrais das superaventuras. O passo crucial para decidir como a campanha funciona é decidir que tipo de supers existem nela. O Capítulo 1 deu uma primeira olhada nas opções; este capítulo explora os detalhes.

NÍVEIS DE PODER

Em muitos jogos de RPG, é costume que todos os personagens sejam aproximadamente comparáveis em habilidades. Para super-heróis, isso pode ser explicado dizendo que todos os companheiros de equipe ganharam seus poderes da mesma fonte e na mesma medida, ou dizendo que os heróis se dividem em níveis de poder, com os pesos pesados se juntando a uma superequipe nacional ou mundial enquanto os pesos leves ficam em grupos menores que protegem cidades, estados ou países pequenos.

Para criar esse tipo de escalação, atribua aos jogadores um valor de pontos em um dos seguintes intervalos:

Talentos Instintivos: 100–200 pontos. Os heróis são seres humanos normais com uma habilidade exótica ou um grupo de habilidades menores relacionadas; geralmente isso complementa em vez de substituir suas habilidades normais. Mais adequado para uma campanha de heróis ocultos (veja pág.15) ou sobre metahumanos não aventureiros (veja *Supers... mas Não Super-Heróis*, pág. 12). Novos heróis em treinamento, que podem ter apenas uma habilidade e nenhum Talento, ou um Talento e nenhuma habilidade manifestada, também funcionam bem nesta faixa de poder.

Baixo Poder: 200–400 pontos. Os heróis são melhores do que qualquer ser humano comum e são adequados para uma campanha de supers das ruas ou um jogo sobre heróis em final de treinamento em um cenário de HQs clássicas de super-heróis. Também pode funcionar para uma campanha de heróis ocultos ou estranhos.

Poder Moderado: 400–1.600 pontos. Os heróis têm vários poderes em níveis bastante altos; seres humanos individuais não são uma ameaça para eles, e eles podem realizar feitos bastante impressionantes. É adequado para uma campanha de HQs clássicos de super-heróis; em uma sobre protagonistas mais sombrios, a existência de seres neste nível de poder pode tornar o mundo um lugar assustador.

Alto Poder: 1.600–6.400 pontos. Os heróis são uma ameaça significativa para os governos; lidar com eles pode ser uma questão política importante. Bom para uma campanha que faz o mundo tremer, ou para heróis estranhos que passam a maior parte do tempo lidando com dimensões alienígenas e misteriosos poderes desumanos.

Uma vez que uma campanha ultrapassa o nível de “talentos instintivos”, a diretriz usual para limites de desvantagem — até 50% dos pontos de personagem base — precisa ser aplicada com cautela. Um herói de baixo poder com 100 pontos em desvantagens pode ser crível se for bem projetado; uma figura de alta poder com 500 pontos em desvantagens é quase sempre uma caricatura. Em vez disso, os MJs podem querer definir um limite de 100 pontos em desvantagens, além de quaisquer requisitos de campanha como Dever, Estigma Social, ou Identidade Secreta.

Os MJs têm a opção de tratar essas faixas de poder como diretrizes aproximadas para os jogadores. Se um herói de baixo poder é construído em 210 pontos e outro em 375 pontos — mas ambos

se encaixam nos conceitos dos jogadores — permita-o, em vez de forçá-los a caber numa caixinha de 300 pontos. Alguns MJs podem querer considerar jogos abertos, onde os jogadores primeiro concordam com os conceitos de personagens e papéis funcionais e então constroem seus personagens com essas ideias, gastando tantos pontos quantos forem necessários para realizar um determinado conceito. Esse tipo de campanha exige uma gestão mais ativa para garantir que todos os jogadores tenham algo a fazer. Funciona melhor se todos evitarem a sobreposição em seus projetos, com os heróis de alta poder sendo massivamente capazes em uma ou duas áreas, em vez de serem capazes de fazer tudo.

Os MJs também podem querer colocar limites, não no valor dos pontos, mas nas capacidades de combate. Um ponto de referência conveniente para isso são as regras para escalas de danos na pág. MB470; essas regras preveem a divisão de dano, PV e RD por 10 ou 100 para evitar o excesso de rolagem de dados. Em campanhas de supers de alto poder, um passo de escala adicional pode ser necessário: escala *M* (ou *milesimal*). Esses limites garantem que os heróis em uma determinada escala não sejam imunes a ataques de outros heróis nessa escala. Essas orientações *são adicionais*, e não *em substituição* às orientações originais sobre valor em pontos; um herói cujos poderes não acrescentam à sua ST, RD, ou quantidade de dados de dano ainda pode ser uma ameaça formidável de maneiras que esta escala não abrange.

Escala-I (dividir por 1): Dados máximos para Ataque Inato ou dano básico GeB: 15d. RD Máximo: 50. Fator máximo da Redução de Dano: 10. Nível máximo de ST com Superesforço (veja pág. 24): +10 (+100). Heróis neste nível são comparáveis às forças de infantaria.

Escala-D (dividir por 10): Dados máximos para Ataque Inato ou dano básico GeB: 150d. RD máximo: 500. Fator máximo da Redução de Dano: 100. Nível máximo de ST com Superesforço: +16 (+1.000). Heróis neste nível são comparáveis a tanques.

Escala-C (dividir por 100): Dados máximos para Ataque Inato ou dano básico GeB: 1.500d. RD máximo: 5.000. Fator máximo da Redução de Dano: 1.000. Nível máximo de ST com Superesforço: +22 (+10.000). Heróis neste nível são comparáveis a grandes navios de guerra.

Escala-M (dividir por 1.000): Dados máximos para Ataque Inato ou dano básico GeB: 15.000d. RD máximo: 50.000. Fator máximo da Redução de Dano: 10.000. Níveis máximos de ST com Superesforço: +28 (+100.000). Heróis neste nível são mais poderosos que os maiores veículos militares.

Em vez de proibir categoricamente habilidades de combate acima da escala desejada, os MJs podem querer seguir uma sugestão do **GURPS Poderes**: cobrar um custo de Antecedentes Incomuns por eles. Para este propósito, trate as habilidades da escala D como comparáveis aos armamentos CL1, com um custo de Antecedentes Incomuns de 100 pontos. Trate as habilidades da escala C como comparáveis a armas CL0, ou armas estratégicas, com um custo de Antecedentes Incomuns de 200 pontos. As habilidades da escala M devem ter um custo de Antecedentes Incomuns de 300 pontos.

ORGANIZAÇÃO

Uma segunda questão crucial, e que afeta o tratamento do nível de poder, é o que une os supers para suas aventuras compartilhadas. Vários padrões surgiram durante a evolução do gênero.

HERÓI SOLO

O padrão original era o herói solitário. Ele pode ser o único em seu tempo, ou pode coexistir com outros, mas não tem interesse em se associar a eles. Isso não oferece muito escopo para uma campanha com mais de um jogador, mas esses heróis singulares geralmente têm companheiros coadjuvantes que não são tão poderosos quanto eles e não seguem a fórmula dos quadrinhos, mas oferecem ajuda útil. Normalmente, esses são pequenos grupos de indivíduos escolhidos como os cinco aliados de Doc Savage ou os “Scoobies” de Buffy, mas também podem ser corpos maiores, como a Liga do Pimpinela Escarlata. Ajudantes como esses podem ser personagens de jogadores em uma campanha.

O herói é invariavelmente mais capaz do que seus assistentes e deve ser construído com mais pontos de personagem, embora isso crie o risco de ofuscá-los, tornando suas ações sem sentido para o enredo, exceto talvez como alívio cômico. A maioria dos jogadores não vai gostar disso como uma experiência contínua. Os MJs podem dar aos ajudantes um papel maior de três principais maneiras. Primeiro, eles podem ter habilidades que o herói não possui. Segundo, eles podem ajudar com tarefas que exigem quantidade numérica, desde apoiá-lo em combate, até cobri-lo quando estiver ocupado em outro lugar. Terceiro, o MJ pode permitir a eles

uma gama mais ampla de opções cinematográficas (discutidas nos capítulos 6 e 7) do que ele permite ao herói, permitindo que eles alcancem sucessos dramáticos em momentos-chave.

Nesse tipo de campanha, o herói central pode ser um personagem do jogador ou um personagem de mestre. Estrategicamente, a primeira opção coloca todas as decisões importantes nas mãos dos jogadores; como o enredo se desenvolve é o resultado de suas escolhas. Dramaticamente, encoraja cenas jogador-jogador, mas também requer que o herói deixe os outros fazerem contribuições significativas. A segunda opção coloca todos os PdJs em pé de igualdade. Os MJs devem escolher a abordagem que melhor se adapta às personalidades de seus grupos de jogadores.

LIGA

Alguns supers seguem carreiras solo, mas também se reúnem regularmente ou irregularmente. Eles podem unir forças quando um deles descobre uma emergência que exige mais do que eles podem realizar sozinhos — um nível de poder mais alto ou uma gama mais ampla de habilidades. O primeiro desses eventos pode levar ao estabelecimento de canais regulares para solicitação de apoio. Eles podem realizar reuniões periódicas e comparar observações. Este foi o padrão original para grupos clássicos como a Liga da Justiça e os Vingadores. A Sociedade da Justiça evoluiu para esse modelo depois de começar como uma variação dele: o clube, onde os heróis se reuniam para contar histórias de suas aventuras solo e compartilhar informações.

A forma como os membros da liga trabalham juntos varia. Um grande indicador para isso é se eles revelam suas verdadeiras identidades um para o outro. Mantê-las secretas era comum nas equipes da Era de Prata; os quadrinhos posteriores mostram com mais frequência associações cujos membros confiam uns aos outros com a ponto de revelar essa informação.

Os membros de uma liga começaram trabalhando sozinhos e geralmente continuam a fazê-lo. Eles precisam ter habilidades adequadas, como discutido em *A Fórmula* (veja pág. 8): vencer ou incapacitar homens normais desarmados, resistir a tiros e realizar algum tipo de façanha impressionante. Eles também devem ter companheiros coadjuvantes separados (discutidos no Capítulo 3).

A maioria das campanhas enfatiza as grandes crises que unem toda a liga, em vez de aventuras individuais dos membros. Um MJ que queira gastar mais tempo em incursões solitárias pode achar útil adotar uma forma de jogo no estilo trupe em que cada jogador comanda dois ou mais personagens. Nesse caso, um seria um super pertencente ao time e os demais seriam companheiros coadjuvantes de outros heróis.

EQUIPE PERMANENTE

Outras equipes são formadas por membros que não têm carreira solo; eles sempre trabalham juntos. Essas organizações podem ser relativamente pequenas, como a Tropa Alfa, ou grandes, como a Legião dos Super-Heróis. É bastante comum para um grupo começar como uma liga ou associação, e depois passar a ser uma equipe permanente, ganhando membros permanentes e instalações para servir de apoio. Os Vingadores e os Jovens Titãs seguiram esse caminho, por exemplo. Eles possuem uma base, treinam juntos e têm uma cadeia formal de comando, como as forças policiais ou militares.

Os membros podem ter poderes mais especializados; eles não precisam ser super-humanos de tantas maneiras diferentes quanto os heróis que operam sozinhos. Por exemplo, um herói que lança raios de energia que podem penetrar na blindagem de um tanque, mas não é melhor do que um policial comum na luta corpo a corpo ou um criminoso das ruas, pode contar com seus companheiros de equipe para protegê-lo de lutadores ou artistas marciais. Como um herói solo, ele precisaria de melhores habilidades de luta ou proteção que pudessem resistir a esses atacantes. O treinamento básico de combate ainda é desejável, e as equipes permanentes geralmente o fornecem.

Os jogadores podem querer um tema para personagens que sempre trabalham juntos. Exemplos clássicos são os quatro elementos, como visto no Quarteto Fantástico e os Elementais, e a luz e escuridão, como visto com Manto e Adaga, e em Jade e Obsidian, dois membros da Corporação Infinito. Habilidades temáticas são ainda mais comuns em superequipes de vilões (discutido na página 71).

Membros de equipes permanentes na ficção geralmente têm companheiros coadjuvantes em menor número porque têm relacionamentos pessoais principalmente com colegas de equipe, em vez de seres humanos comuns. Por outro lado, o grupo todo pode ter uma equipe coadjuvante em comum (veja pág. 64).

LEGIÃO

Grupos de supers em campanhas de RPG geralmente têm um membro para cada jogador, mas alguns grupos publicados são maiores que isso. Existem várias maneiras de abordar equipes tão grandes nos jogos.

Para uma organização um pouco maior, o MJ pode introduzir um ou dois heróis PdM como membros adicionais. Veja a página 64 no Capítulo 3 para uma discussão sobre esta opção.

Para uma equipe muito grande, como a Legião dos Super-Heróis ou o Esquadrão All-Star, não é uma boa ideia ter todos os membros ativos na maioria das missões; isso tira os holofotes dos PdJs. Uma abordagem melhor é fazer com que os jogadores criem os membros de um esquadrão dentro da equipe, que trabalhem juntos regularmente e sejam designados para missões adequadas. É comum que essas tropas tenham uma variedade de habilidades e níveis de poder, mas uma campanha pode se concentrar nos pesos pesados de uma grande equipe ou em um grupo de novos recrutas tentando se provar. Ou uma equipe poderia manter equipes para fins especiais, com funções separadas, como investigação, espionagem ou operações nas ruas.

Outra opção é jogar no estilo trupe, com cada jogador executando dois ou mais heróis. Alguns grandes grupos podem reunir uma nova força para cada missão, incluindo um herói para cada jogador. Outros podem ter esquadrões atribuídos permanentemente, com jogadores assumindo alternadamente os papéis de membros de dois ou mais esquadrões diferentes. Os jogadores que estão dispostos a comandar *muitos* personagens podem retratar os líderes de sua força, com o esquadrão de cada líder criado pelos outros jogadores; a maioria dos cenários se concentraria em um esquadrão, mas algumas sessões poderiam envolver reuniões de comando de todos os líderes.

Heróis que pertencem a grandes grupos podem ser ainda mais especializados em suas habilidades. O grupo pode ter membros não combatentes que coletam informações ou curam os ferimentos de outros membros. Alguns jogadores podem jogar com um combatente e um não combatente, para maior variedade.



EQUIPES INFORMAIS

Uma campanha também pode ter personagens que não pertencem a nenhum tipo de equipe organizada, desde que haja algum motivo para eles se encontrarem regularmente e talvez trabalharem juntos. Isso pode ser um inimigo comum ou um desastre com o qual todos têm que lidar. Eles podem simplesmente morar na mesma cidade e continuar se encontrando; por exemplo, tanto o Universo Marvel quanto a série *Wild Cards* dão a Nova York uma grande população sobre-humana. Eles podem ser celebridades que compartilham o estresse da visibilidade pública e atenção da mídia. Tratamentos não-cômicos

de supers, como *Wild Cards* e *Heroes*, podem servir como modelos para uma campanha de equipes informais.

Uma campanha assim tem que gastar boa parte de seu tempo nas atividades solo dos PdJs, ou em dois ou três deles que estejam juntos. Manter isso interessante para os jogadores cujos personagens estão fora do foco da aventura pode ser um desafio. Este estilo de jogo funciona melhor com jogadores que são capazes e estão dispostos a basear suas ações no conhecimento de seus personagens e não no seu próprio, para que o MJ não precise levá-los para outra sala para encontros privados. O jogo no estilo trupe, com coadjuvantes de cada herói como personagens secundários de outros jogadores, é uma maneira de manter mais jogadores envolvidos na ação.

ORIGENS

Além do nível de poder, cada super tem uma história de origem que explica como ele conseguiu seus poderes e o que o motivou a seguir sua missão específica. Parte do planejamento de uma campanha é decidir quais origens são possíveis. Essa escolha reflete, entre outras coisas, a variedade de fontes de poder disponíveis no universo. Muitas origens podem ser concebidas como encontros com uma fonte de poder, que pode ser desde um deus até uma tecnologia inovadora.

Nos universos clássicos, a escolha das origens é ampla (veja *Muitas Origens*, pág. 130). Todo mundo tem um começo singular e os poderes têm diversas fontes. A melhor maneira de capturar esse tipo de mundo em uma campanha é permitir que os jogadores criem origens que se adequem a eles, incorporar suas fontes de poder na estrutura do cenário e construir o jogo em torno dessas escolhas.

Muitos MJs estabelecem limites nas fontes de poder e, como resultado, nas possíveis origens. Em uma campanha rigorosamente realista, os poderes podem ter que ser cientificamente e tecnologicamente plausíveis (entre outras coisas, isso limita severamente a produção de energia dos poderes!); criar heróis é então um exercício de ficção científica difícil. Uma abordagem mais ampla pode aceitar ideias especulativas ou de ciências marginais como psiquismo ou chi (definidas em termos de campos de energia biomórfica ou similares). Um ainda mais amplo pode aceitar qualquer poder que possa receber uma explicação que soe científica, mas desaproveitar habilidades divinas, morais e espirituais. Por outro lado, uma campanha de fantasia moderna pode permitir poderes sobrenaturais, mas proibir quaisquer violações não sobrenaturais de estrita plausibilidade científica.

MJs influenciados pela ficção científica podem restringir os jogadores a uma única fonte ou origem, seguindo a fórmula de HG Wells de fazer uma suposição impossível e trabalhar suas consequências. Nesse cenário, os jogadores precisam mostrar que seus personagens possuem poderes com a fonte e origens permitidas que envolvem encontros com ela. Os supers podem ser todos mutantes, ou psis, ou agentes de poderes morais superiores.

Mesmo em tal mundo, heróis *sem* poderes ainda podem ser uma opção — por exemplo, o Yeoman no universo *Wild Cards*. Um MJ também pode conduzir uma campanha onde todos são impotentes, confiando em altos níveis de atributos, perícias e dispositivos — por exemplo, uma história clássica de heróis pulp. Para uma campanha um pouco mais livre no mesmo estilo, os PdJs podem ter poderes, mágicas ou dispositivos supercientíficos, mas apenas um ou dois por herói, e eles podem ter que ser de baixo nível de poder.

Finalmente, mesmo que um universo permita muitas origens, todos os membros de uma equipe podem ter a mesma origem. Dois tipos específicos são especialmente adequados para esta abordagem.

FAMÍLIA

Algumas equipes são baseadas principalmente em relacionamentos pessoais entre os membros. Não é apenas que eles trabalhem juntos e socializem uns com os outros — qualquer grupo, especialmente uma equipe permanente, poderia fazer isso — mas aqui as relações pessoais vieram em primeiro lugar. Por exemplo, o Quarteto Fantástico se conhecia antes de ganhar seus poderes; na verdade, era porque se conheciam que estavam todos juntos em sua origem em comum.

As superfamílias ganham novos membros desenvolvendo novos relacionamentos pessoais. Isso aconteceu várias vezes com o Quarteto Fantástico. Também foi responsável pelo desenvolvimento da Família Marvel em torno do Capitão Marvel original, publicado por Fawcett na década de 1940 (e agora mais conhecido como SHAZAM, pela palavra mágica que concede seus superpoderes).

COMUNIDADE

Outras equipes são reunidas por seus membros com a mesma formação. O protótipo para isso são os X-Men, uma coalizão de mutantes; outras possibilidades seriam alienígenas, seres construídos artificialmente, membros de raças perdidas ou magos. A Patrulha do Destino nem teve a mesma origem, mas foi reunida por todos serem bizarros párias sociais.

Uma equipe baseada na comunidade pode recrutar novos membros procurando outros heróis em potencial com o mesmo antecedente. Também pode ter que lidar com outros que compartilham essas circunstâncias, mas que não se tornam combatentes do crime. Algumas comunidades comportam mais de um supergrupo, e os PdJs podem ter que lidar com um grupo rival de heróis ou um grupo de vilões com o mesmo antecedente (veja *O Reflexo Sombrio*, pág.70). As relações pessoais dentro da equipe devem ser afetadas por suas experiências compartilhadas como membros de sua comunidade particular, e os designs de personagens devem incluir características mentais e sociais adequadas.

Os X-Men introduziram o conceito de uma escola para supers no gênero, e vários lançamentos o desenvolveram ainda mais, incluindo o filme *Super Escola de Heróis*. As escolas mais recentes não se limitam a alunos de uma origem, mas aceitam qualquer jovem com superpoderes. Frequentar uma escola especial, particularmente um internato, pode ser uma forma de comunidade, como ilustrado por academias de artes marciais e escolas de feitiçaria, bem como faculdades de supers.

ELEMENTOS

Nos quadrinhos, a maioria dos supers tem poderes. Em **GURPS**, os personagens geralmente podem ter poderes. Mas o significado de “poder” em **GURPS**, conforme definido em **GURPS Poderes** e ilustrado por poderes psíquicos (págs. MB254–257), é mais restrito do que “superpoder” significa nos quadrinhos. Alguns heróis de quadrinhos têm “poderes e habilidades muito além daqueles dos

homens mortais”, sem ter nada que o **GURPS** chamaria de poder. Há também supers sem poderes, que se dão bem com talentos naturais, perícias altamente treinadas e possivelmente alguma tecnologia de ponta. Para criar um herói, então, é necessário ter um catálogo completo de elementos adequados.

PODERES

Em termos de **GURPS**, um poder tem três características mecânicas de jogo. Primeiro, tem uma lista de vantagens, chamadas de *habilidades*, por meio das quais o poder pode ser expresso; essas habilidades devem ser baseadas em um *foco* ou tema comum, como fogo, magia ou plantas. Segundo, ele tem um *modificador de poder* que pode ser aplicado a uma vantagem para transformá-lo em uma habilidade dentro do poder; esses modificadores são baseados na *fonte* do poder, como chi, psi ou espíritos. Terceiro, tem um *Talento* que melhora as jogadas de dados feitas para ativar ou usar as habilidades do poder. Pegar habilidades em níveis mais altos aumenta o poder bruto; pegar mais talento aumenta o nível de habilidade efetivo com o qual é usado.

Para mais informações sobre poderes, consulte **GURPS Poderes**.

HABILIDADES PASSIVAS

Algumas habilidades são *passivas* em vez de *ativas*: usá-las não requer uma rolagem de dados e, portanto, não pode ser afetada por um Talento. Tais habilidades ainda podem ser incluídas na estrutura de um poder. Por exemplo, um herói aquático pode ter Não Respira (Brânquias) como uma mutação biológica (Biológica, -10%) ou como um presente de ninfas aquáticas amigáveis (Espírito, -25%). Uma habilidade passiva pode ser desligada por poderes ou dispositivos que afetam sua fonte, ou pela natureza imprevisível da própria fonte. Os MJs podem procurar maneiras indiretas do Talento afetar uma habilidade passiva. **GURPS Poderes** fornece alguns exemplos: Tentativas de bloqueio de energia com base na Resistência a Danos; testes de HT aprimorados para incapacitar com Partes do Corpo Independentes ou Ossos Inquebráveis; bônus para a perícia Furtividade pela Invisibilidade.

Também é possível dizer que uma habilidade não se enquadra em uma estrutura de poder, mas ainda vem de uma fonte e recebe um *modificador de fonte*, com o mesmo valor de um modificador de poder. Por exemplo, força sobre-humana é comum entre supers (veja *Força e Superforça*, pág. 24). Como um atributo, ST normalmente não é uma habilidade de nenhum poder e não pode ser adicionada por um Talento de poder. Mas é tão capaz de ser desligada, emprestada ou copiada quanto qualquer superpoder e deve receber um modificador de fonte: por exemplo, Super, -10%.

O mesmo pode ser aplicado a uma desvantagem; por exemplo, um velocista pode ter Consumo Ampliado (Super, -10%) [-9/nível]. Isso não se aplicaria apenas quando ele estivesse correndo (e, portanto, não é um Efeito Incômodo), mas o tempo todo, afetando seu consumo diário total. Um tratamento que desligasse seus superpoderes, porém, também reduziria sua ingestão de alimentos. Mestres também podem projetar metacaracterísticas que reúnem vantagens e desvantagens e dão a ambos o mesmo modificador de origem.

VANTAGENS E DESVANTAGENS INSTINTIVAS

É possível ter habilidades sobre-humanas que simplesmente refletem a estrutura ou composição do corpo de um herói. Por exemplo, ele pode ser resistente a lesões porque tem placas ósseas cobrindo sua pele, ou seu esqueleto foi reforçado com metal. Antipoderes e tecnologia exótica não afetariam essas qualidades; mudá-los exigiria realmente reconstruir fisicamente seu corpo. Tais características podem ser compradas como simples vantagens, sem fonte nem Talento associado.

Uma vantagem desse tipo geralmente é uma característica inerente, mas também pode ser o resultado de um poder transformador, mágica ou dispositivo estranho. O **GURPS Magia** distingue entre mágicas que criam um efeito mágico contínuo e aquelas que magicamente causam uma mudança não mágica duradoura; o primeiro pode ser dissipado, mas o último não. Por exemplo, encantamentos mágicos de cura não podem ser descartados, e fogo criado misticamente inflige queimaduras físicas reais que ainda estarão lá se o fogo for dissipado. Da mesma forma, algumas habilidades mantêm ativamente o corpo de um personagem em um estado alterado, e outras o alteram para um novo estado que dura até que seja transformado novamente de alguma outra forma. Uma habilidade Crescimento do primeiro tipo faria um herói maior; mas se seus poderes fossem suprimidos, ele encolheria novamente; uma habilidade Crescimento do segundo tipo também aumentaria seu tamanho, mas se seus poderes fossem suprimidos, ele ficaria preso no tamanho maior até recuperá-los. O modo como uma habilidade transformacional funciona geralmente é uma característica de 0 ponto do poder; há benefícios e custos de qualquer maneira, como o exemplo do Crescimento deve sugerir.

MODELOS RACIAIS

Alguns heróis são seres não humanos de vários tipos — não apenas mutantes ou membros de raças perdidas, mas alienígenas, robôs ou andróides, animais aprimorados ou entidades sobrenaturais. Tais seres têm modelos raciais. Não tome a palavra “racial” muito literalmente aqui; os robôs não têm uma espécie, mas têm um design de modelo que é tratado como um modelo racial. Um modelo racial é composto de vantagens e desvantagens padrões para um determinado tipo de ser; por exemplo, o modelo racial de um dragão inclui voo alado, sopro de fogo, pele blindada, um corpo serpentina e grande tamanho e força.

Via de regra, as vantagens e desvantagens de uma raça são inerentes à sua estrutura corporal e não podem ser suprimidas. Dizer que um dragão submetido a Estática ou Neutralizar deixa de ser um dragão faz tanto sentido quanto dizer que um ser humano nas mesmas circunstâncias deixa de ser um ser humano e se transforma em uma espécie de protoplasma disforme. Modelos raciais não são poderes e não podem ser removidos dessa forma. Se ser membro de uma raça exige uma fonte, então ser negado o acesso à fonte significa morte ou incapacidade de longo prazo. Em termos de **GURPS**, isso é Dependência. Por exemplo, os dragões podem ser inerentemente mágicos a tal ponto que serem privados da magia os mataria; isso é Dependência de mana, uma energia muito comum na maioria dos cenários de fantasia.

Por outro lado, modelos raciais *podem* incluir poderes se todos os membros normais da raça tiverem a habilidade em questão. Por exemplo, todos os dragões podem ter um poder flamejante manifestado como sopro de fogo, com uma fonte mágica. Nesse caso, se a raça for privada dessa fonte, seu ataque não funciona mais, mas não ter o poder não a mataria ou incapacitaria diretamente. Uma zona sem mana tornaria os dragões incapazes de cuspir chamas, mas eles ainda seriam enormes criaturas serpentinadas com armaduras, garras, presas e força maciça.

A habilidade de adquirir um modelo racial pode ser um poder, baseado nas vantagens Forma Alternativa ou Morfose. Como qualquer outro poder transformacional, isso pode ser entendido como a manutenção ativa do corpo em uma forma específica, ou como a remodelação em uma forma que permanece estável até ser modificada novamente. No primeiro caso, um homem que se transforma em lobo torna-se humano se seus poderes forem desligados; no segundo, ele fica preso como um lobo até recuperar seus poderes.

NÍVEIS ALTOS DE ATRIBUTOS

Heróis sem superpoderes reais (geralmente chamados de “supernormais”), como Doc Savage ou Batman, geralmente têm níveis altos de atributos; às vezes todos os seus atributos têm níveis altos. Um único nível de 20 coloca alguém na faixa de poder das ruas, enquanto aumentar todos os quatro atributos para 20 o coloca na faixa clássica de quadrinhos. Os MJs podem querer definir o teto de atributos em 25 ou 30 em vez de 20 para supernormais, especialmente para aqueles que só pegam um único atributo neste nível.

NÍVEIS DE HABILIDADE

Alguns supers se dão bem sem nenhum poder real, simplesmente por serem incrivelmente habilidosos. Estes incluem tanto especialistas, geralmente em perícias de combate, como tiro com arco ou kung fu, e homens Renascentistas que são mestres em muitas perícias. Heróis com níveis de habilidade de 25 ou mais podem facilmente fazer coisas que um mestre comum daquela perícia hesitaria em tentar. Com efeito, um NH tão alto é o equivalente a um superpoder — mas um que o herói *aprendeu*.

Atributos e Valores Predefinidos de Perícias

A maioria das perícias em **GURPS** tem níveis predefinidos baseados em atributos. Esses padrões são limitados pela Regra dos 20 (pág. MB173): se um atributo básico for maior que 20, as perícias o considerarão, para cálculo de predefinidos, como se fossem 20. Isso fornece uma medida de realismo, pois limitarão os níveis de habilidade a 16 (para a maioria perícias Fáceis), 15 (para a maioria das perícias Médias) e 14 (para a maioria das perícias Difíceis), o que representa um alto nível de competência, mas não espetacular.

Mas alguns supers são gênios universais, possuindo muitas perícias diferentes em níveis muito altos. Pagar os pontos por todos eles pode sair caro! Como alternativa, um MJ pode permitir que eles quebrem a Regra dos 20. Em vez de deixá-la de lado para todos, isso pode ser tratado como uma ampliação:

Superatributo

+25%

Aplicado a atributos ou características secundárias, este modificador permite que você desconsidere a Regra dos 20 para perícias que os tenham como base no valor predefinido. Aplique a ampliação aos pontos de atributo acima de 20; cada ponto comprado dessa forma aumenta o limite dos níveis de habilidade predefinidos em 1.

Exemplo: A super Graça Divina tem DX 26. Ela paga 240 pontos por DX 22; ela então compra mais quatro pontos de DX com Superatributo, que lhe custa 100 pontos, por um custo total de 340 pontos. Os quatro pontos de DX com Superatributo aumentaram o limite normal de DX 20 para valores predefinidos em perícias para DX 24, então ela tem Acrobacia-18, Capa-19 e Faca-20, sem gastar pontos neles.

Perícias Curinga

As perícias dos heróis geralmente são amplamente definidas; os quadrinhos estão cheios de artistas marciais que conhecem todos os estilos de luta e cientistas igualmente à vontade em astrofísica e zoologia. Os Mestres podem querer considerar permitir que heróis comprem perícias curinga (pág. MB175; veja a pág. 36 para uma lista de perícias curinga adicionais). É muito mais simples ser o maior detetive do mundo se você puder comprar níveis de habilidade na perícia Detetive!

Em campanhas de HQs clássicas de super-heróis ou cinematográficas, os MJs podem querer que todos os personagens tenham perícias curinga, possivelmente com especializações opcionais. Histórias desse tipo têm ocupações e habilidades expansivas; por exemplo, um herói pode ser um “piloto” em vez de um “piloto de helicóptero MedEvac”. Detalhes técnicos sobre especializações vocacionais e familiaridades podem retardar uma história — portanto, deixá-los de lado pode se adequar melhor ao cenário. Gêneros que não sejam aventura em quadrinhos podem ter personagens com igual amplitude. Sr. Spock em *Jornada nas Estrelas*, e Marshall Flinkman em *Alias – Codinome Perigo* são bons exemplos da perícia Ciência! assim como Reed Richards em *O Quarteto Fantástico*.

Uma campanha que mistura perícias curinga com perícias comuns corre o risco de abalar o senso de realismo dos jogadores. Uma maneira de evitar isso é dividir os personagens em dois grupos. Supers e personagens coadjuvantes principais — qualquer um que continue aparecendo, e tenha um nome e uma planilha de personagem completa — têm acesso a perícias curinga. Personagens coadjuvantes menores, como o paramédico que trata a ferida de um herói ou o motorista de táxi que o leva ao aeroporto, têm perícias padrões e geralmente apenas uma ou duas de que precisam para fazer seu trabalho. Com efeito, o primeiro grupo é semelhante a Aliados e o segundo a Contatos.

Perícias e Talentos

Em uma campanha com um toques mais realistas, os MJs devem se ater a perícias de amplitude comum. Para heróis com alta proficiência em vários campos, os MJs devem definir Talentos adequados. (Observe que Talentos não devem ser usados com perícias curinga; um Talento tem aproximadamente a mesma amplitude de uma única perícia curinga e custa muito menos por nível!) Em campanhas supers, Talentos podem ter mais de quatro níveis, e MJs podem optar por considerar definir Talentos para perícias de combate.

MÁGICAS

Em um universo onde a magia funciona, a gama de perícias que os heróis podem aprender pode incluir mágicas. Se estas estiverem fora do **GURPS Magia**, operá-las requer um Talento, Aptidão Mágica — mas as mágicas não são poderes e um mago, como tal, não é sobre-humano. No entanto, características como Ampliador de Mana podem fazer parte de um superpoder que aprimora o uso das mágicas aprendidas.

TECNOLOGIA

Muitos heróis têm dispositivos de vários tipos, seja como fonte de suas habilidades (o anel de poder do Lanterna Verde ou a armadura do Homem de Ferro) ou como um complemento de seus principais poderes (laço e braceletes da Mulher Maravilha ou atiradores de teia do Homem-Aranha). Se o personagem é um cientista brilhante — ou um encantador poderoso — estas podem ser suas próprias criações. Caso contrário, ele pode ter um Patrono que os concedeu a ele em troca de seus serviços, ou um Inimigo de quem ele os tirou, ou ele pode simplesmente tê-los encontrado em alguma coleção de museu ou nave espacial acidentada. Para uma discussão de tais dispositivos, consulte o Capítulo 4.

Outros heróis têm dispositivos avançados *embutidos* em seus corpos, como na série de televisão *O Homem de Seis Milhões de Dólares*. Dispositivos desse tipo variam de pequenos implantes a corpos inteiramente robóticos que fornecem suporte vital ao cérebro ainda vivo da pessoa. As habilidades que conferem são inerentes à sua estrutura física; efetivamente, são órgãos e recursos corporais que conferem vantagens (ou desvantagens), mas

são feitos de metal, cerâmica ou polímeros, em vez de carne e sangue. No entanto, por serem *diferentes* do tecido vivo, podem ter limitações e vulnerabilidades distintas, como sugerido para Cibernética (pág. MB47). Estes podem ser definidos como novos modificadores de poder (veja pag. 34). Corpos inteiramente robóticos podem, em vez disso, dar ao *personagem* as desvantagens Elétrico ou Manutenção.

FORÇA E SUPERFORÇA

A força sobre-humana é um dos superpoderes mais comuns nos quadrinhos. Mas isso não é discutido em detalhes no **GURPS Poderes**, que na maioria das vezes o trata não como um poder (baseado em uma vantagem), mas como uma quantidade maior no nível de um atributo. Infelizmente, aumentar a ST dessa maneira torna extremamente caro, se não impossível, igualar os feitos dos combatentes do crime dos quadrinhos. As regras aqui apresentadas tornam isso viável. Elas são baseadas no tratamento do **GURPS Poderes**, mas o estendem de maneiras que só fazem sentido em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis, ou possivelmente uma *extremamente* cinematográfica. Não as use em um jogo realista.

Em campanhas de HQs clássicas de super-heróis, a ampliação Superesforço (**GURPS Poderes**, pág. 77) pode ser aplicada ao atributo ST, e não apenas à ST de Levantamento. Neste caso, o custo é diferente: +300% em vez de +400%. Tem os seguintes efeitos:

Levantamento: Conforme descrito em **GURPS Poderes**, permite que os heróis levantem pesos extremos. Encontre o número de pontos de ST adquiridos com esta ampliação na coluna *Valor Básico* da *Tabela de Super-Habilidades* (página 146), olhe para a coluna *Supervalor* e use esse número como seu bônus de ST para o levantamento. Por exemplo, um valor básico de ST +10 (Superesforço, +300%) dá +100 ST como supervalor.

Golpe: Quando você estiver desferindo um golpe com Superesforço, use a quantidade de dados de dano baseados no supervalor. Quando você estiver envolvido em qualquer ataque baseado na ST, acrescente esses dados de dano ao dano normal do ataque. Isso também afeta a projeção do golpe.

Arremesso: Quando você arremessa um objeto, use seu bônus de supervalor para calcular a distância de arremesso, use o dano GdP baseado nele para descobrir o dano de objetos arremessados e use a BC derivada dele para descobrir ambos.

Resistência à Projeção: Quando algo colidir contra você, se você tiver tempo para se firmar bem, inclua seu bônus de supervalor na pontuação de ST que você usa para resistir à projeção. Este é um uso passivo de super-força e não custa PF.

Custo em Pontos de Fadiga: Usar o Superesforço custa 1 PF por levantamento, arremesso, ou tentativa de golpe. Andar com ou carregar peso conta como uso intensivo (1 PF/minuto); ficar em pé e segurá-lo conta como uso a longo prazo (1 PF/hora). Isso substitui o Esforço Adicional normal, mas não requer um teste de Vontade. Você não pode escolher Custo em Pontos de Fadiga Reduzido para eliminar essas penalidades a menos que você também escolha Cósmica (+50%).

Por várias razões, um personagem pode gastar alguns pontos em ST sem o modificador Superesforço, e então adicionar mais ST com o modificador. Por exemplo, ele pode ser grande e forte, mesmo sem seus superpoderes; ele pode ser um gigante e precisar de ST adicional para ser funcional. É plausível que muitos personagens comecem comprando ST até 20, o limite da ST humana

normal, sem o modificador Superesforço, e então peguem o modificador em ST maior que 20. Em outras palavras, um personagem que tem super-força é mais forte do que qualquer ser humano normal, mesmo sem os benefícios do Superesforço. As colunas para ST na *Tabela de Super-Habilidades* são baseadas nesta premissa. Não há regra contra aumentar a ST acima de 20 sem o modificador Superesforço, ou deixá-lo abaixo de 20, ou mesmo reduzi-la para abaixo de 10, mas tais designs exigem o cálculo da Base de Carga e danos a partir das regras nas págs. MB15–17 em vez de procurá-los na Tabela de Super-Habilidades.

Para tal personagem, escreva a ST que se beneficia do Superesforço como uma vantagem, com seu próprio custo de pontos. Em *Atributos*, escreva os dois valores totais de ST, separados por uma barra: ST total sem usar Superesforço e ST total com Superesforço. Mostre apenas o custo da ST sem Superesforço nesta seção.

Por Trás da Máscara: O Custo da Superforça

Por que o custo do Superesforço é +400% para ST de Levantamento, mas +300% para a ST geral?

Em **GURPS Poderes**, o Superesforço só se aplica à ST de Levantamento. Para comprar +1 de ST, mas ser capaz de Superesforço, você tem que comprar ST de Levantamento, ST de Golpe, e PV separadamente, e aplicar o modificador para ST de Levantamento. Cada nível adicional de ST de Levantamento custa 3 pontos; com o modificador de +400% pelo Superesforço, que o aumenta para 15 pontos. Em campanhas de HQs clássicos de super-heróis, e ultraviolentas, o Superesforço também afeta o ST de Golpe; aplicar o mesmo modificador de +400% eleva o custo de cada nível e ST de Golpe de 5 pontos para 25 pontos. O Superesforço não afeta os PV; para ganhar a habilidade de resistir a danos massivos, use Tolerância a Ferimentos (Redução de Dano) conforme discutido nas págs. 118–119 dos **GURPS Poderes**. Então cada nível adicional de PV ainda custa 2 pontos.

Juntando os três, +1 ST com Superesforço custa $15 + 25 + 2 = 42$ pontos, ao contrário de 10 pontos sem Superesforço. Isso é um aumento de +320%. Para tornar os cálculos mais simples, isso é arredondado para +300%. Ou seja, cada nível de Superforça custa 40 pontos.

Em campanhas de HQs clássicas de super-heróis, as aplicações de Superforça em combate são restritas para evitar ferimentos em seres humanos normais (veja pág. 117). Isso é uma questão de estilo de campanha e não afeta o valor da ampliação.

Por exemplo, o modelo Arquétipo (veja pág. 42) tem ST básica de 20 e ST +13/+300 com Superesforço; na parte dos atributos está ST 33/320 [100], com a observação “Inclui +13+300 pontos de super-força comprados como vantagem”.

Em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis, a maioria dos personagens “superfortes” simplesmente compram ST com o modificador Superesforço. Um herói especializado em enormes levantamentos pode comprar ST de Levantamento adicional, provavelmente com o modificador Superesforço de +400% definido em **GURPS Poderes**; isso não afeta golpes, arremessos ou projeções. Um personagem também pode pegar ST de Golpe, possivelmente com modificadores como *Somente Um Ataque* (**GURPS Poderes**, pág. 76–77) ou Super Arremesso (veja a pág. 30). Isso serve para um herói cujos músculos se contraem rapidamente contra cargas leves, mas não mais do que o normal contra cargas pesadas — como um velocista (veja o modelo do Velocista na pág. 57). Também é legal aumentar ou diminuir os PV em relação à ST. O modificador Superesforço não tem efeito nos PV; para obter um personagem que possa resistir a golpes enormes, use Tolerância a Ferimentos (Redução de Dano) conforme definido nas págs. **GURPS Poderes** 84 e 119. A *Tabela de Super-Habilidades* fornece custos de pontos para fatores de Tolerância a Ferimentos superiores a (4).

FORÇA E PESO

Aumentar a ST adicionando músculo, osso e tendão normalmente aumenta o peso corporal; veja a *Tabela de Constituição Física* na pág. MB18. Adquirir ST com um modificador de fonte normalmente não aumenta o peso corporal. Em um tratamento fisicamente realista de superpoderes, não leve em consideração os PV adicionais de tal ST acrescentada ao calcular o dano de encontro (pág. MB371) ou o dano *sofrido* por colisões ou quedas (págs. MB430–431), e desconsidere-os ao calcular a projeção (pág. MB378). O tamanho de uma dose de veneno (pág. MB438) também não é afetado pelo ST ou PV com uma fonte de poder.

Por outro lado, em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis, heróis com ST ou PV aprimorados podem funcionar *como se* tivessem aumentado o peso, mesmo que não tenham. Isso equivale a um modificador de +0% para ST ou PV, porque as vantagens (dano de encontro e resistência à projeção aprimorados; suportar doses maiores de veneno) equilibram aproximadamente as desvantagens (receber mais dano em quedas). Os jogadores podem designar ST ou PV com um modificador de poder ou de fonte como concedendo peso virtual ou não, embora o MJ possa anular isso e fazer com que *todos* os superatributos, ST e PV, funcionem de uma maneira ou de outra.

VANTAGENS, DESVANTAGENS E PERÍCIAS

A criação de superpoderes é abordada em detalhes no **GURPS Poderes**, em uma extensão maior do que este livro inteiro; não há espaço neste capítulo para abordar as mesmas coisas. Em vez disso, esta seção discute dois outros aspectos das supers. Primeiro, examina formas de definir habilidades especiais que o **GURPS Poderes** não cobre, em termos de vantagens, desvantagens, perícias e outras características. Em segundo lugar, discute características que refletem o *papel* especial do herói — tanto sua imagem pessoal quanto como ele se encaixa em sua sociedade e cultura.

VANTAGENS

As vantagens a seguir podem ser interpretadas de novas maneiras específicas em uma campanha.

Antecedentes Incomuns

Veja pág. MB39

Os Antecedentes Incomuns têm muitas aplicações no mundo dos quadrinhos.

Ser um Super

Em um mundo onde apenas algumas pessoas têm habilidades sobre-humanas — menos de cem em todo o mundo, ou não mais do que uma única equipe modesta em um grande país como o Brasil — ser uma dessas pessoas é um Antecedente Incomum de altos 50 pontos. Se habilidades sobre-humanas são mais comuns, mas raras o suficiente para que apenas uma grande cidade tenha mais de uma pessoa com elas, ter poderes vale 10 pontos. Se alguém pode ganhar habilidades sobre-humanas comprando-as na prateleira do mercado, como treinamento ou equipamento, elas não contam como um Antecedente Incomum. Isso *não* se aplica a supernormais; tudo o que eles têm não pode ser comprado nas prateleiras.

Tem um Amigo Super

Conhecer pessoalmente um super em um mundo onde eles são raros vale 15 pontos, mesmo que ele não seja um Aliado ou Contato. Dá duas vantagens: a oportunidade de abordar o super e pedir ajuda (se a ajuda virá depende de uma teste de reação), e ter um assunto de conversa que interessa a muita gente. A segunda não se aplica a um mundo de heróis ocultos, mas estar dentro de um grande segredo tem seu próprio valor comparável. Se habilidades sobre-humanas não valem mais do que 10 pontos como Antecedentes Incomuns, conhecer pessoalmente um meta-humano não vale mais nenhum ponto.

Isso é paralelo à versão de Antecedentes Incomuns (Amigo Desenvolvedor) (pág. MB477).

Onílingue

Esta é uma alternativa às regras usuais para aprender idiomas, projetadas para heróis como o superespião que convenientemente se torna fluente em todos os idiomas com que tem contato. Na verdade, você não fala todas as cerca de 5.000 línguas da Terra; é só que cada novo idioma que você encontra acaba sendo um que você estudou. Por si só, isso dá um nível de compreensão Com Sotaque tanto para o idioma falado quanto para o escrito; se você também tiver Facilidade para Idiomas, eleve-o ao nível de compreensão Materna. O custo deste Antecedente Incomum é de 40 pontos.

Em uma campanha com vários planetas habitados, dimensões alienígenas ou similares, Xeno-Onílingue custa 80 pontos e concede o mesmo benefício para idiomas alienígenas. Aqueles falados por raças com órgãos vocais exóticos podem requerer a vantagem de Arremedo e um teste de IQ para que você os fale.

Em ambos os casos, se uma linguagem geralmente não é conhecida, ou não foi decifrada, você não a conhece. A critério do MJ, um teste adequado de Conhecimento Oculto pode mostrar que você aprendeu tal linguagem.

Acesso à Tecnologia

Consulte *Antecedentes e Equipamentos Incomuns* (pág. 75).

Aparência

Veja pág. MB21

Os supers dos quadrinhos geralmente têm uma aparência acima da média. No mínimo, eles são Atraentes, e variam até super-humanamente atraentes, ou Transcendentes. A Mulher Maravilha, por exemplo, era “linda como Afrodite”.

Ataque Adicional

Veja pág. MB42

Esta é uma vantagem clássica para velocistas. Se eles podem desferir vários golpes com o mesmo membro, eles devem receber a ampliação Ataque Múltiplo (+20%).

Para simular o movimento clássico da supervelocidade de passar por vários inimigos e atacar todos eles, um herói com essa habilidade pode comprar Talento até o limite de 9 na perícia de ataque para um Avançar e Atacar, melhorando suas chances de acertar seus inimigos.

Atribulação

Veja pág. MB43

Para teletransportar pessoas ou objetos sem se teletransportar ao mesmo tempo, compre Atribulação (Vantagem: Dobra). Para enviar objetos *apenas* para longe de você, compre Atribulação com Ataque Corpo a Corpo, Alcance C (-35%). Para teletransportar pessoas ou objetos *apenas* para você, baseie a Atribulação em Dobra com uma forma especial da limitação Ancorado, no valor de -40%: ancorada em seu próprio corpo. Para limitar isso a objetos pequenos, acrescente Exoteleporte (pág. 27) à Dobra, e possivelmente algum nível de Capacidade de Carga Adicional. Em seguida, use a versão de custo mais baixo de Dobra para determinar a porcentagem do modificador de Vantagem.

Alguns superpoderes ou substâncias químicas podem causar uma condição irritante adicional: Coceira (+10%). Veja *Coceira* (quadro abaixo) para obter detalhes.

Carisma

Veja pág. MB47

A critério do MJ, o Carisma pode ser definido como um Talento associado à Telepatia. Isso é particularmente adequado para campanhas vitorianas, onde reflete as ideias do século 19 sobre “magnetismo animal”. Se tratado dessa maneira, o Carisma tem aplicações muito mais amplas e deve custar 10 pontos por nível, o custo combinado do Carisma padrão e do Talento para Telepatia.

Controle

Veja *GURPS Poderes*

Para criar heróis com habilidades de controle extremamente poderosas, uma nova ampliação está disponível:

Coceira

A coceira é uma condição irritante. Você sofre um redutor de -2 para DX enquanto durar a coceira. Coçar por um segundo inteiro alivia a coceira, mas você não pode fazer mais nada enquanto coça.

Ampliações Especiais

Superesforço: Ao gastar um PF em esforço adicional, você pode ampliar muito os efeitos do seu Controlar. Encontre seu nível de Controlar na coluna *Valor Básico* da *Tabela de Super-Habilidades* (veja pág. 146), e leia a coluna *Supervalor*. Esse é o número de níveis de controle que você pode aplicar com esforço adicional; isso substitui a regra normal de esforço adicional. Você ainda não pode controlar algo que não está lá, ou infligir mais dano do que é naturalmente possível para o que você controla. +400%.

Defesas Ampliadas

Veja pág. MB51

Esta vantagem é apropriada para personagens com velocidade ou coordenação sobre-humana, mesmo que não tenham sido Treinados por um Mestre ou sejam Mestre de Armas.

Deslocamento Ampliado

Veja pág. MB52

Para velocistas mais eficazes, o MJ pode querer permitir os seguintes modificadores:

Ampliações Especiais

Cósmica (Aceleração Instantânea): O velocista pode ir do ponto de partida para a velocidade máxima em uma única manobra de Deslocamento. Isso também concede a capacidade de parar em uma única manobra de Deslocamento. +50%.

Cósmica (Manobrabilidade Completa): O velocista está isento de testes de manobra e pode girar de repente, sem se preocupar com a aceleração. Isso requer a ampliação Cósmica tanto no Deslocamento Ampliado quanto em qualquer habilidade de movimento subjacente. (Observe que a aceleração ainda tem efeitos fisiológicos que podem exigir um teste de HT; para evitá-los, compre Imunidade à Aceleração.) +50%.

Dobra

Veja pág. MB54

A quantidade que um teletransportador pode carregar com ele é normalmente igual à sua Base de Carga, que pode ser aumentada ao adquirir Capacidade de Carga Adicional. Para criar um que possa lidar com cargas incrivelmente grandes, use o modificador Superesforço em sua ST de Levantamento ou em sua ST geral (veja *Força e Superforça*, pág. 24). Um teletransportador que tenha Capacidade de Carga Telecinética (definida abaixo) pode usar Superesforço em sua Telecinese. Aquele que tem Capacidade de Carga Mental pode aplicar um modificador Superesforço de +400% à sua Vontade! Seu único efeito é aumentar sua capacidade de carga mental conforme calculado pela sua Vontade (definido abaixo).

Várias opções adicionais estão disponíveis para superteleportadores, na forma de novas ampliações e limitações:

Ampliações Especiais

Capacidade de Carga Mental: Sua capacidade de teleporte é baseada na força de sua psique, não de seu corpo. A Base de Carga é igual ao quadrado de sua Vontade, dividido por 10, em kg; use a tabela da pág. MB17, mas baseie-a em Vontade em vez de ST. Você pode comprar Capacidade de Carga Adicional como de costume, também com base na Vontade em vez de ST. Isso pode permitir que você teleporte uma carga maior do que você pode levantar ou carregar fisicamente, desde que você a esteja tocando. +20%.

Observação: Isso pode ser generalizado para outros atributos com o mesmo modificador de porcentagem, dado uma justificativa plausível para fazê-lo; o MJ é o juiz do que é “plausível”.

Capacidade de Carga Telecinética: Comparável à capacidade de carga mental, mas sua Base de Carga é determinada pelo seu nível de Telecinese em vez de sua ST. Obviamente, você precisa ter Telecinese (pág. MB92)! Você pode teletransportar qualquer objeto que tenha em seu alcance telecinético sem tocá-lo fisicamente. Se você estiver tocando o objeto, mas *não tiver* travado telecineticamente nele, não poderá teletransportá-lo. +20%.

Fogo Contínuo: Esta ampliação pode ser aplicada à Dobra para produzir um personagem que se teletransporta duas ou mais vezes em um único turno com uma única manobra de Concentrar. Todos os destinos e a sequência em que são alcançados devem ser escolhidos desde o início. O modificador de distância é baseado na distância mais longa única entre dois pontos consecutivos na sequência. Um sucesso significa que você faz seu primeiro salto, e mais outros saltos iguais à sua margem de sucesso. O custo é como na pág. MB105.

Exemplo: O Gato de Cheshire tem Dobra (Fogo Contínuo, RoF 7, +70%; Confiável 10, +50%) [220]. Ele quer atravessar Cosmopolis indo de telhado em telhado. Ele traça um curso que envolve sete saltos. Seis são passinhos entre 20 e 100 metros, mas seu quarto teleporte cruza o Rio Cosmopolis. Ele tem 500 metros de largura, então ele recebe um modificador de -3 pela distância. Ele tem apenas um segundo para se preparar (-5), mas sua habilidade é Confiável (+10). Com IQ 12, ele deve obter um resultado de 14 ou menos. Ele consegue um 10, obtendo sucesso por 4. Isso lhe dá um total de cinco teleportes em sete. Ele consegue atravessar o rio, mas para dois telhados antes de seu objetivo final. Se ele se tivesse se preparado por 4 segundos(-3), ele teria conseguido por 6 e feito todos os sete saltos.

Limitações Especiais

Exoteleporte: A sua capacidade de carga é calculada exclusivamente a partir da sua Base de Carga, sem incluir o seu peso corporal. Normalmente, isso significa que você não pode ir a lugar nenhum com Dobra! Use esta limitação para calcular uma versão de custo reduzido de Dobra que pode ser o efeito de uma Atribuição. Por si só, essa limitação permite que você se teleporte até sua Base de Carga (no nível de carga Nenhuma); para cargas mais pesadas, compre Capacidade de Carga Adicional e combine os dois modificadores. Observe que isso faz com que o nível Muito Pesada valha +0% líquido, o que é razoável, pois normalmente excede a soma do seu peso corporal e da Base de Carga! -50%.

Observação: Se a sua Base de Carga for alta o suficiente para que sua capacidade de carga reduzida exceda seu peso corporal, você *pode* se teletransportar com Exoteleporte. No entanto, seu corpo conta contra sua capacidade de carga, em vez de estar acima de sua capacidade de carga. O teste de IQ para fazer isso é feito com um redutor de -2 porque você não está teletransportando seu corpo reflexivamente, mas sim tratando-o como uma carga externa, uma manobra menos natural.

É possível usar uma forma de Superesforço com teleporte. Não aplique o modificador Superesforço à Dobra para fazer isso. Em vez disso, aplique-o à sua ST ou ST de Levantamento e baseie a quantidade que você pode teletransportar em sua capacidade de carregamento aprimorada. Se você tiver Capacidade de Carga Telecinética, compre Superesforço para sua Telecinese; se você tiver Capacidade de Carregamento Mental, você pode aplicá-la à Vontade, novamente com +400%. Isso não beneficia nenhum aspecto da Vontade além de seu uso para determinar o tamanho da carga que você pode teletransportar.

Duplicação

Veja pág. MB55

Assim como a Mente Segmentada, a Duplicação pode se beneficiar de uma forma de Superesforço:

Ampliações Especiais

Multiplicação: Em situações fora de combate, gastando 1 PF em esforço adicional, você pode formar mais do que seu número normal de duplicatas. Procure seu número padrão de duplicatas na coluna *Valor Básico* da *Tabela de Super-Habilidades* (veja pág. 146). Leia a coluna *Supervalor*. O número mostrado lá é o número de corpos em que você pode se duplicar. Isso não melhora suas habilidades de combate; apenas um de seus corpos pode iniciar qualquer ação de combate. Também não permite que você aprenda mais rápido do que o normal, fazendo com que suas duplicatas estudem o mesmo assunto em paralelo. Mas permite que você faça muitas tarefas ao mesmo tempo, acelerando o trabalho e outras atividades que não sejam de combate. +20%.

Duro de Matar

Veja pág. MB56

Outra maneira de garantir que os personagens continuem voltando. Veja *Uma Questão de Vida ou Morte* (pág. 117) para seu uso na manutenção do estilo de campanha.

Habilidades Modulares

Veja pág. MB62

Este livro acrescenta algumas novas habilidades modulares àquelas listadas na página MB63 e no *GURPS Poderes*:

Aprisionamento de Espíritos: Você pode visitar o plano espiritual e adquirir os serviços de seus habitantes, que lhe fornecem mágicas ou conhecimentos (habilidades mentais). Cada viagem requer entrar em transe com duração de vários minutos. *Custo por entrada: 6 pontos básicos + 4 pontos por ponto de habilidades.*

Grimório: É como Aprisionamento de Espíritos (veja acima), mas você não tem acesso direto ao plano espiritual. Em vez disso, você tem pactos com vários seres cujos sigilos são encadernados em um livro (ou armazenados em um banco de dados, etc.). Você só pode invocar um pacto acessando o grimório e tendo tempo para revisar o sigilo. *Custo por entrada: 5 pontos básicos + 3 pontos por ponto de habilidades.*

Habilidades Modulares e Modificadores

Modificadores (ampliações e limitações) podem ser aplicados às Habilidades Modulares. Mas algumas Habilidades Modulares fornecem entradas que podem conter vantagens, e essas vantagens *também* podem receber modificadores.

Não aplique o mesmo modificador às Habilidades Modulares e à vantagem específica. Se o modificador afetar as Habilidades Modulares como um todo, use-o para ajustar o custo total das Habilidades Modulares; se afetar apenas o funcionamento de uma vantagem específica, use-o para ajustar esse custo. Isso *pode* permitir que uma vantagem caiba em uma entrada que vale menos pontos do que seu custo não modificado.

Mecanismos Reconfiguráveis: Você tem maquinário interno ou externo (como nanotecnologia cinematográfica) que é capaz de realizar diferentes funções. Você pode trabalhar com um catálogo de itens padrão ou adicionar qualquer dispositivo improvisado cujo design e operação você entenda. Novos apetrechos exigem um teste de conceito, mas não um de protótipo — os mecanismos cuidam disso automaticamente. Você está limitado a um teste de conceito por dia, a menos que seja um Desenvolvedor. Mecanismos externos ao seu corpo estão sujeitos a interferência de sinal; dispositivos internos não estão. Normalmente, isso inclui habilidades físicas e deve ser tomado com alguma forma da ampliação Física. *Custo por entrada: 6 pontos básicos + 4 pontos por ponto de habilidades para mecanismos internos, ou 3 pontos por ponto de base para mecanismos externos.*

Memória Racial

Veja pág. MB69

Em um mundo onde os supers existem há algum tempo, algumas identidades podem ter sido passadas de herói para herói. Com o tipo certo de raciocínio — links cérebro-computador, ritos místicos, psiquismo ou um artefato misterioso — os MJs podem permitir que tal linhagem conte como uma “raça” para os propósitos desta vantagem.

Mente Segmentada

Veja pág. MB70

A versão padrão do Mente Segmentada é ativa o tempo todo, mas alguns heróis podem tê-lo com a ampliação Ativada ou Desativada à Vontade, permitindo que eles ativem segmentos mentais adicionais à vontade. O retorno a um único segmento normalmente é feito por consentimento mútuo; se um segmento estiver relutante, ele exige uma Disputa Rápida de Vontade. Trate isso como um teste de resistência: o segmento que favorece a reunificação deve ter *sucesso* em seu teste de Vontade. Se um segmento foi controlado por uma força externa, uma reunificação bem-sucedida exige outra Disputa Rápida de Vontade para ver se o controle continua. O segmento controlado deve derrotar o não controlado, ou o controle é quebrado.

A Mente Segmentada Ativada ou Desativada à Vontade pode ser usada com uma variação de Superesforço:

Ampliações Especiais

Extremamente Simultânea: Ao alternar para vários segmentos, você tem a opção de configurar um grande número de segmentos. Isso exige gastar 1 PF. Procure seu número padrão de segmentos na coluna *Valor Básico* da *Tabela de Super-Habilidades* (veja pág. 146). Leia a coluna *Supervalor*. O número mostrado lá é o número de segmentos mentais que você pode ativar. Isso não melhora suas habilidades de combate; na verdade, apenas um de seus compartimentos pode iniciar qualquer ação de combate, físico ou mental (incluindo habilidades como Controle da Mente). Também não permite que você aprenda mais rápido fazendo com que vários segmentos estudem uma perícia em paralelo. Mas permite que você faça muitas tarefas mentais ao mesmo tempo, acelerando certos tipos de trabalho mental. +20%.

Metamorfose

Veja pág. MB70

Muitos supers têm uma variação especializada da Forma Alternativa: a capacidade de se transformar em uma pessoa diferente com superpoderes. Uma versão clássica disso é a criança que pode assumir a forma de um herói adulto. Outra, encontrada em heróis e vilões, é uma mudança de Jekyll-e-Hyde em um corpo mais fisicamente formidável. Esta é a proteção perfeita para uma Identida-

de Secreta, pois o herói não pode ser reconhecido por evidências físicas, e sua natureza dupla só pode ser comprovada traçando os movimentos de suas duas formas — se alguém suspeitar que eles sejam a mesma pessoa, para começo de conversa.

Ao criar tal personagem, a linha de base é a forma que o personagem reverte quando fica inconsciente ou privado de seus poderes. Um herói que permanece em qualquer forma que ele assumiu deve assumir a ampliação *Uma Vez Ativa, Sempre Ativa*, definida no **GURPS Poderes**.

Mudanças nos atributos devem ser tratadas fornecendo modificadores de atributo adequados à forma superpoderosa. Por exemplo, se um cientista brilhante (IQ 16) se transformar em um monstro brutal (IQ 8), dê a forma alternativa IQ -8 [-160]. (Isso reduziria um humano normal ao IQ 2 de um réptil, mas como apenas um personagem tem a forma alternativa específica, isso não importa.)

Um motivo comum nesse tipo de transformação é a forma normal ser fisicamente desativada de alguma maneira, enquanto a super versão é totalmente funcional. Para incluir isso na mudança, defina o modelo da forma normal como incluindo quaisquer deficiências físicas perdidas; por exemplo, a forma nativa pode ser “humano incapacitado”, valendo -10 pontos. A mesma abordagem pode ser adotada para mudanças na Aparência.

Limitações Especiais

Evitável: Para mudar de forma, você precisa falar uma frase, um código, fazer um gesto especial, tocar um talismã mágico ou atender a algum outro requisito. Isso não leva mais do que o tempo normal, mas você pode ser impedido de fazê-lo por métodos mundanos, como amordaçar você. Se você depender de um objeto físico externo para fazer a alteração, *também* poderá ter limitações de instrumentos adequadas. -10%.

Permissão de Segurança

Veja pág. MB77

Uma grande superequipe que opera em escala continental ou global pode ter arquivos secretos sobre vários tópicos. Essa vantagem dá acesso a eles. Os registros da superequipe de uma única cidade têm metade do custo (arredondado para cima). Entre outros materiais guardados podem estar as Identidades Secretas dos membros da equipe.

Pouco Sono

Veja pág. MB80

Heróis que patrulham à noite e mantêm empregos durante o dia devem definitivamente serem capazes de levar uma vida normal com sono reduzido.

Propósito Maior

5 pontos/nível

Veja pág. MB80

Propósito Maior faz por personagens sérios e pensativos o que o Venturoso faz por caçadores de emoções esquentadinhos. Um herói mais velho que ainda luta por sua causa é especialmente propenso a tê-lo.

Essa vantagem pode ser comprada em níveis da mesma forma que Venturoso (pág. 29), a critério do MJ.

Reivindicar Hospitalidade

Veja pág. MB82

Supers que pertencem à mesma equipe, mas não vivem em tempo integral na sede da equipe, normalmente têm Reivindicar Hos-

pitalidade no nível que custa 2 pontos. Se houver uma comunidade substancial de metahumanos em uma nação ou outra grande área, eles podem ter Reivindicar Hospitalidade no nível que custa 5 pontos. O nível de 10 pontos é improvável, a menos que supers sejam totalmente comuns no cenário da campanha.

Retenção

Veja pág. MB85

Para habilitá-la para combater a super-força, a Retenção pode ser obtida com uma nova ampliação:

Ampliações Especiais

Super-Retenção: Através de um esforço enorme, você pode criar ligações e armadilhas elaboradamente em camadas. Isso conta como esforço adicional, custando 1 PF por tentativa. Ao tentar isso, ignore as regras normais de esforço adicional. Em vez disso, encontre seu nível de Retenção na coluna *Valor Básico* na *Tabela de Super-Habilidades* (pág. 146) e leia o número na coluna *Supervalor*; use esse número como o ST da sua Retenção. +400%.

Para fazer a Super-Retenção em camadas, use o cálculo a seguir. Primeiro, pegue o ST efetivo de uma única camada de retenção. Procure na tabela e pegue o supervalor correspondente. Essa é a força de uma camada de super-retenção. Cada camada adicionada aumenta tanto a ST total. Por exemplo, um herói com Retenção 10/100 teria ST 100 para uma camada, 200 para uma segunda camada, 300 para uma terceira e assim por diante. Ele *não* teria Retenção 20/5.000 para a segunda camada ou 30/200.000 para a terceira!

Sentido de Monitoramento

Veja pág. MB87

Supers alimentados pela eletricidade podem acrescentar uma variedade adicional de Sentido de Monitoramento aos seus poderes:

Sentido de Campo: Seu sentido de monitoramento depende de campos elétricos gerados dentro de seu corpo. Isso funciona como o Radar comum, mas a distância de alcance básica é de 200 metros debaixo d'água, 20 metros no ar ou no vácuo. Além de suas funções ativas, seu sentido de campo atua como a vantagem Detectar para bioeletricidade e fontes de energia elétrica (incluindo máquinas com a desvantagem Elétrica). O campo elétrico do seu próprio sentido facilita a detecção da mesma maneira. 10 pontos.

Super Salto

Veja pág. MB90

Alguns supers têm essa vantagem com uma nova limitação:

Limitações Especiais

Somente Quicar: Calcule um Deslocamento em salto aumentado como no Super Salto padrão: dobre sua distância e altura normais para cada nível de Super Salto e divida por 5, ou pegue seu Deslocamento normal em solo, o que for maior. Mas seu salto real não é mais poderoso do que o normal. Em vez disso, quando você sofrer uma queda ou colisão, faça um teste contra o valor mais alto entre a DX, ou os NH das perícias Acrobacia ou Salto. Um sucesso significa que você não sofre dano e quica com 90% de sua velocidade de impacto; um fracasso significa que você sofre dano normal e para. Se a sua velocidade, obtida ao correr, cair ou qualquer outra fonte, não exceder o seu Deslocamento enquanto salta, você pode parar voluntariamente em vez de quicar. Se exceder, você *deve* quicar e fazer um teste com um redutor de -5 por múltiplo de seu Deslocamento em salto, ou fração dele, pelo qual você excede seu Deslocamento em salto. -50%.

Exemplo: Boladepraia tem Deslocamento 6 e Super Salto 2 (Somente Quicar, -50%). Sua distância nominal de salto é de 12 metros; um quinto disso é 2,4 metros, que é menor que seu Deslocamento de 6, então seu Deslocamento em salto é 6. De pé em um telhado a 6 metros, ele vê um roubo de bolsa na rua abaixo. Ele salta e atinge o chão com velocidade 11. Seu teste da perícia Acrobacia-18 com redutor de -5 é um sucesso; ele rebate com o Deslocamento 9,9, arredondado para 10, e quica até o ladrão, causando dano de encontrão.

Talento

Veja pág. MB90

Ao contrário dos Talentos de poderes, os Talentos mundanos *podem* ser comprados com uma limitação de fonte (embora não uma limitação de poder, porque eles ainda não podem ser incluídos em um poder). Limitações adequadas incluem Divina (para perícias ensinadas por uma divindade), Psíquico (para palpites intuitivos sobre como usar uma perícia) e Espiritual (para perícias ajudadas por um aliado espiritual).

Em uma campanha que usa perícias curinga (veja *Perícias Curinga*, pág. 36), elas não deveriam se beneficiar de um Talento. Talentos custam apenas 5 pontos por nível; após o primeiro nível, as perícias curinga custam 6 pontos por nível e 12 pontos por nível a partir de então. Os MJs podem decidir que Talentos ainda existem, mas não beneficiam perícias curinga porque seu escopo é muito amplo, ou simplesmente proibir Talentos completamente. A primeira abordagem tem mais recomendações se alguns Talentos, como o Dedos Verdes, também servirem como Talentos de poder para coisas como Poderes de Planta.

Telecinese

Veja pág. MB92

A telecinese pode ser mais poderosa para campanhas de HQs clássicas de super-heróis e um pouco mais assustadora para campanhas com temas noir ou terror.

Ampliações Especiais

Animar Formas de Vida: Sua TC funciona conforme definido para *Animação* em **GURPS Poderes**, mas você não está limitado a controlar objetos inanimados. Você pode assumir o controle do corpo de uma pessoa ou animal. Isso requer uma Disputa Rápida entre sua ST telecinética e a ST corporal do alvo. Se você vencer, o alvo age com sua ST e com sua DX naturais; seu Deslocamento não pode exceder sua margem de sucesso na Disputa Rápida. +100%.

Animar Formas de Vida (Parcial): Isso permite que você controle apenas uma parte do corpo do seu alvo. É mais fácil do que combinar sua ST com a do corpo inteiro de um inimigo; use o modificador de ponto de impacto da parte do corpo como um *bônus* para sua ST telecinética efetiva. Veja *Partes do Corpo Independentes* no **GURPS Poderes** para as capacidades de partes separadas do corpo. +20%.

Superdano: Como Superesforço (abaixo), mas também afeta o dano que você inflige ao golpear ou arremessar. +900%.

Superesforço: Ao gastar 1 PF, você pode aumentar seu poder telecinético para um nível muito mais alto. Consulte a *Tabela de Super-Habilidades* na pág. 146. Procure na coluna *Valor Básico* o seu nível normal de Telecinese. Leia a coluna *Supervalor*. O número mostrado ali é o seu nível de TC com esforço adicional. Esta maior potência pode ser usada para levantar e manusear objetos mais pesados. Não afeta o dano que você inflige por um golpe telecinético. +400%.

Venturoso

15 pontos/nível

Veja pág. MB96

Muitos supers ficam entusiasmados com o combate e correm riscos irresponsáveis. Essa vantagem é especialmente apropriada para parceiros adolescentes; ajuda a compensar o fato de não serem totalmente treinados em combate ou no uso de seus poderes.

A critério do MJ, ela pode ser uma característica em níveis, com um limite superior adequado à sensação do jogo. Dois níveis são apropriados para uma campanha de HQs clássicas de super-heróis; quatro níveis combinam com uma campanha bem-humorada onde a idiotice suicida em combate concede +4 ao NH efetivo.

Versátil

Veja pág. MB96

Usos improvisados de poderes são uma parte importante do gênero, e **GURPS Poderes** fornece regras para possibilitá-los. Se você for Versátil, você recebe um bônus de +1 na HT ou Vontade para o teste de improvisar o uso de um poder.

Vida Extra

Veja pág. MB96

Invista nessa vantagem para um vilão principal que deve continuar incomodando os heróis.

NOVAS VANTAGENS

Super Arremesso

10 pontos/nível

Essa vantagem não aumenta o peso que você pode arremessar, mas permite que você arremesse objetos do mesmo tamanho com mais rapidez e força. Calcule sua distância e dano normalmente conforme definido na pág. MB349. Então, para cada nível de Super Arremesso, *dobre* a distância. Independentemente da distância, o arremesso é concluído em um turno. Cada nível de Super Arremesso aumenta o dano em +2 por dado. Por exemplo, um homem ST 10 pode arremessar uma pedra de 10 kg. a 6 metros, causando 1d-1 de dano em seu alvo; com um nível de Super Arremesso, ele pode arremessá-la a 12 metros e causar 1d+1 de dano.

Ultrapoder

50 pontos

Essa nova vantagem é baseada em Desenvolvedor, mas afeta poderes em vez de invenções. Consulte *Poderes de Uso Único* (pág. 112) para obter mais informações.

Limitações Especiais

Potencializado Externamente: Você pode aumentar seus poderes, mas não sem uma ajudinha. Ativar um poder de uso único sempre exige a ajuda de uma fonte externa, como um dispositivo científico, encantamento ou mágica. Criar tal fonte de energia exige os esforços de um Desenvolvedor ou Desenvolvedor Rápido. Como seus poderes já existem, aumentá-los é tratado como análise seguida de modificação, conforme definido na pág. MB477; veja a seção sobre *Perícias* (pág. 34) para saber quais as perícias apropriadas para usar para este propósito. Você pode fazer seu próprio instrumento ou buscar ajuda de outra pessoa. Observe que um Patrono com Habilidades Especiais de +100% pode fornecer esse tipo de ajuda. -50%.

QUALIDADES

Muitos supers têm pequenas vantagens que não têm muita utilidade prática, mas parecem legais. Um grupo delas está relacionado com trajes e aparência. Mestres em campanhas cinematográficas ou de Código dos Quadrinhos são encorajados a inventar outras qualidades desse tipo e a ver com bons olhos os jogadores que fazem o mesmo.

Collant

Seu traje se encaixa perfeitamente em você e não tem qualquer espessura; você pode usá-lo por baixo de sua roupa civil sem protuberâncias e sem nada à mostra. Alternativamente, você pode colocar seu traje *sobre* sua roupa civil e parecer que não está usando nada por baixo.

Com Capa

Você pode usar uma capa ou manto e se mover livremente. Ela nunca se prende em uma porta ou fica presa em máquinas, e seus inimigos não podem puxar sua capa em um combate. Isso não impede *você* de entrelaçá-los em sua capa, mas não quer dizer que você sabe automaticamente fazê-lo; compre a perícia Capa (pág. MB186) para isso. Você ganha um visual dramático que lhe concede um bônus de +1 nos testes de reação, mas apenas quando você faz uma entrada pela primeira vez. Personagens inspirados em anime podem obter o mesmo efeito a partir de um lenço.

Mascarado

Você pode colocar uma máscara de carnaval que cobre apenas os olhos e o nariz — e ainda assim ficar irreconhecível! Seus melhores amigos não vão acreditar que suas duas identidades são a mesma pessoa. A critério do MJ, o mesmo efeito pode ser obtido colocando ou tirando óculos, mudando seu penteado ou usando uma peruca.

Roupas Não Protetivas

A definição estrita de Sem Armadura, como limitação da Resistência a Dano, proíbe o uso de qualquer tipo de roupa: Você tem que ficar nu! Com essa qualidade, um herói com essa limitação ainda pode usar um traje ou roupa. Suas vestimentas não possuem RD ou qualquer outra função que proteja contra danos, como Redução de Dano; sua função é preservar sua decência, esconder sua identidade secreta e dar-lhe bolsos. (A critério do MJ, eles podem protegê-lo de condições ambientais prejudiciais, como vácuo ou frio.) Essa qualidade é legítima mesmo em campanhas realistas. Em campanhas absurdas, um herói pode usar uma armadura completa — e ainda assim não obter RD adicional com isso; seria puramente uma questão de moda.

Supertraje

Você tem um traje compatível com seus poderes: você não o danificará usando-os, e se seu corpo mudar de tamanho, forma ou substância, ele muda com você. Veja *Vestuário Adaptável*, pág. 77.

Outras Qualidades são aplicações menores dos poderes de um herói, comparáveis aos benefícios de Acessórios ou Estilo. Alguns exemplos:

Escavador

Você pode cavar com as partes naturais do seu corpo como se estivesse equipado com uma pá. Sua velocidade é determinada pelo volume que você pode escavar; é quase certamente menor do que a vantagem Escavação permitiria (veja pág. MB354).

Fagulha

Você pode produzir uma pequena fagulha que pode acender uma vela, um bico de gás, gravetos ou qualquer outro material altamente inflamável ou superinflamável (consulte a pág. MB430). Você pode infligir 1 ponto de dano por queimadura pelo toque, uma vez por objeto.

Gerador

Você pode produzir um fluxo constante de corrente contínua, comparável à produção de uma bateria. Sua potência máxima sustentada em watts é igual à sua Base de Carga em kg *sem* o benefício de qualquer ST adquirido com um modificador de fonte — ou seja, superforça não faz de você uma usina de energia ambulante. Para esforços de curto prazo, você pode fazer um teste contra a ST para realizar proezas como ligar o motor de um carro.

Iluminação

Você pode gerar uma área iluminada, como se estivesse carregando uma lanterna, emitindo luz de seu próprio corpo.

Linha de Escalada

Você pode gerar à vontade uma linha para escalar, na forma de um fio de seda, teia de aranha ou algo semelhante. Isto lhe dá uma melhor capacidade de escalada (pág. MB353) e também pode ser usado para se balançar de um lugar para outro.

Perfume

Seu corpo gera seu próprio aroma natural, que a maioria das pessoas considera agradável. Você recebe um bônus de +1 em testes de reação onde um cheiro agradável faz a diferença.

Periscópio

Você é capaz de dobrar ou refletir a luz, seja com um objeto material como um cabo de fibra ótica ou através de poderes que controlam a luz diretamente, para que você possa ver por cima de obstáculos e esquinas. Você não pode ver diretamente à sua frente enquanto faz isso; manter sua visão focada requer manobras Apontar contínuas.

Superfície de Golpe

Você deve ter Resistência a Dano 3 ou melhor para receber esta qualidade; ele pode não ter o modificador Pele Resistente, Flexível ou Campo de Força. Quando você desfere golpes, você inflige dano aumentado por causa da superfície dura de seu corpo. Seu soco impõe dano GdP cont, como se você tivesse usando um soco inglês, e seu chute faz GdP+1 cont, como se você estivesse de botas. Se sua Resistência a Dano for Ablativa ou Semiablativa, você *até ganha* esse benefício, mas o dano que você inflige reduz sua RD.

Finalmente, várias qualidades diversas estão disponíveis para supers de certos tipos:

Balançar

Seja na cidade grande ou em uma selva tropical, você pode viajar acima do solo se balançando em cipós, cordas, teias de aranha artificiais ou alguma outra substância. Com esta vantagem, você pode rotineiramente encontrar novos lugares para prender suas linhas, ou novos cipós já pendurados, sem ter que fazer testes repetidos de habilidade. Você deve ter Percepção ou Observação, Acrobacia e qualquer habilidade que você use para lançar ou atirar suas linhas de balançar com NH 16+ para receber esta qualidade. Alternativamente, você pode usar Deslocamento!, Arco! ou Arremesso! com NH 16+ em substituição a essas perícias (veja pág. 36).

MJs podem permitir outras qualidades que isentam os heróis de certos testes de habilidade; veja *Regras para Campanhas Cinematográficas*, pág. 100.

Sem Dano Visível

Você deve ter Impossível de Matar para ter essa qualidade. Se você a tiver, não importa o quão forte você seja atingido, você não parecerá ferido até atingir -10xPV. Você pode ser incapacitado, mas seus membros não podem ser amputados e seus olhos não podem ser arrancados; lesões incapacitantes os deixam no lugar, mas não funcionais.

Treinamento Incomum

Você pode comprar uma perícia ou técnica cinematográfica de artes marciais sem ter sido Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas, sujeito a um conjunto de restrições que a limitam as circunstâncias “dramáticas” (decisão do MJ; veja *Dano em HQs clássicas de super-heróis*, pág. 117). Cada Antecedente Incomum de nível de qualidade deve dar nome a uma perícia ou técnica e uma restrição especial; por exemplo, Treinamento Incomum (Golpe Poderoso, Apenas contra alvos enormes ou quase indestrutíveis). Veja *Perícias e Superforça* (pág. 35) para mais informações sobre este tópico.

Vínculo com Equipamento

Você possui uma arma, ferramenta ou outro equipamento que é exclusivamente adequado para você, concedendo-lhe um bônus de +1 em testes de habilidade para usá-lo. Não é porque é mágico ou super; seu ajuste, equilíbrio ou design combinam excepcionalmente bem com você. Ter esse benefício não afeta o preço que você pagou pelo item, mas se você o perder, não poderá substituí-lo apenas pagando em dinheiro. Você tem que gastar muito tempo procurando outro que combina com você também.

DESVANTAGENS

Supers têm desvantagens, bem como vantagens. O MJ pode querer exigir certas desvantagens mentais para refletir um estilo particular de jogo. Por exemplo, Código de Honra (Código dos Quadrinhos) pode ser necessário para todos os heróis em um jogo estilo Era de Prata. Da mesma forma, o Código de Honra (Piratas, Profissionais ou Cavalheiros) pode ser exigido para todos, exceto para os vilões mais malvados ou estúpidos em tal cenário. As seguintes variações das desvantagens já conhecidas do *GURPS* são comuns nos quadrinhos.

Aparência

Veja pág. MB21

Assim como é comum que os supers tenham uma aparência acima da média, é raro que eles tenham uma aparência comum e abaixo da média. Por outro lado, um número significativo deles não parece natural. Isso pode ser representado como aparência Monstruosa.

Código de Honra

Veja pág. MB126

Alguns vilões seguem versões do Código de Honra (Piratas) ou do (Cavalheiros). Para heróis tradicionais de HQs clássicas de super-heróis, uma nova variação se aplica:

Código de Honra (Código dos Quadrinhos): Lute de forma justa contra seus adversários, mesmo que não se espere que eles façam o mesmo. Evite o uso de armas de fogo e outras armas convencionais; você confia em seus próprios poderes ou habilidades em artes marciais. Mantenha sua palavra, mesmo para promessas feitas sob pressão. Proteja os inocentes dos malfetores. Se você descobrir a identidade de um colega herói ou outros segredos, proteja-os como faria com os seus próprios, mesmo que você o odeie ou seja obrigado a lutar com ele. Você pode usar seus poderes para derrotar inimigos não-humanos, mas não para intimidá-los ou humilhá-los. -15 pontos.

Heróis Cinematográficos e de Código dos Quadrinhos também podem ter formas de Honestidade, Pacifismo ou Senso do Dever.

Compulsão

Veja pág. MB127

Vilões, especialmente cientistas loucos e mentores, provavelmente terão uma nova forma de Compulsão:

Retórica Compulsiva: Você sente uma necessidade constante de explicar, justificar e se engrandecer. Em combate você faz discursos regularmente, e em uma campanha absurda você pode entrar em solilóquios no meio da batalha. Se você capturar um herói, você não pode simplesmente matá-lo ou colocá-lo em uma armadilha mortal (veja *Marcas Registradas*, pág. 74): Você tem que se gabar de sua destruição certa ou explicar seu plano mestre. Você pode até estar ansioso para conversar com ele, sabendo que ele é a única pessoa que pode entendê-lo! Na falta de inimigos aprisionados, você acaba se gabando para seus capangas ou fazendo longos discursos pelo rádio, televisão ou salas de bate-papo na Internet. Você recebe um bônus de +1 nas reações de seguidores com Fanatismo ou Altruísmo, mas um redutor de -1 na maioria das outras pessoas. -5 pontos.*

*Um tal de Otto Octavius
apareceu com oito membros.
Quais são as chances?*

– J. Jonah Jameson,
Homem-Aranha 2

Desdobramento de Personalidade

Veja pág. MB132

Discutido em *Identities Duplas*, pág. 62.

Estigma Social

Veja pág. MB138

Alguns supers têm um estigma social peculiar:

Aberração: Esta é uma versão mais discreta do Monstro. Você é temido por causa de seus poderes e suas diferenças em relação aos seres humanos normais, mas as pessoas não pensam que você não é humano. Em alguns cenários, qualquer pessoa com superpoderes recebe uma reação como essa; em outros, aplica-se a um grupo específico, como mutantes. Você recebe uma penalidade de -2 em todos os testes de reação e, se exibir seus poderes em público, as pessoas reagem com medo e hostilidade. -10 pontos.

Fantasia

Veja pág. MB139

Discutido em *Identities Duplas*, pág. 62.

Flashbacks

Veja pág. MB140

Supers podem experimentar flashbacks de suas origens, especialmente se forem traumáticas de alguma forma.

Honestidade

Veja pág. MB144

A Honestidade é apropriada para heróis que são soldados, policiais ou agentes do governo, ou que cooperam completamente com as autoridades legais estabelecidas. Os justiceiros nunca devem comprá-la. É opcional para campeões que operam abertamente, mas sem sanção legal. Mas se você tiver Honestidade e for legalmente ordenado a se retirar (na prática, você deve se tornar um justiceiro para continuar sendo um herói), não obedecer significa que você perde seu bônus de reação em situações fora de combate e pode ser penalizado por interpretação ruim a critério do MJ.

Magnetismo Sobrenatural

Veja pág. MB148

Nos quadrinhos, amigos e familiares de supers parecem ser incrivelmente propensos a ganhar superpoderes próprios, seja temporária ou permanentemente. Isso pode ser representado por uma variação especializada do Magnetismo Sobrenatural:

Imã de Raízes: As pessoas que estão em sua companhia ou associadas a você regularmente adquirem superpoderes próprios e muitas vezes se voltam para o heroísmo ou a vilania. Isso não ocorre porque os superpoderes estejam em sua família ou por causa de qualquer coisa que você faça intencionalmente; apenas acontece por meio de uma série de acidentes e coincidências que você não pode prever, controlar ou prevenir. Geralmente isso é temporário, mas a critério do MJ pode ser permanente.

Marca Registrada

Veja pág. MB150

Colocar inimigos capturados em armadilhas mortais é um comportamento clássico para vilões de HQs clássicas de super-heróis. Pode ser definido como uma variação de Marca Registrada. Se você ficar para tripudiar da agonia de seu inimigo, e assim ver quando ele escapa, trate como Complexa; se você sair e deixá-lo sozinho, dando-lhe tempo para se libertar sem interrupções, trate a Marca Registrada como Elaborada.

Outra nova opção é a marca registrada de equipamentos; veja *Marcas Registradas*, pág. 74, para detalhes.

Megalomania

Veja pág. MB150

Se você é um super-homem, acreditar que é um super-homem não é Megalomania. Mas a busca obstinada de algum objetivo fantástico, tratar seres humanos comuns com desprezo ou se considerar um deus (supondo que você não seja um deus) ainda conta como Megalomania.

Pacifismo

Veja pág. MB152

Heróis tradicionais de HQs clássicas de super-heróis não podem matar; isso ainda vale para muitos supers atuais, mas não para todos.

Senso do Dever

Veja pág. MB156

Alguma forma de Senso do Dever, tipicamente para um Grupo Grande ou Uma Raça Inteira, é comum entre supers de HQs clássicas de super-heróis. O Senso do Dever para com um Grupo Pequeno é muito comum em equipes.

NOVAS DESVANTAGENS

Heróis com controle sobre os elementos podem desenvolver um fascínio doentio pelo uso de seus poderes. Isso pode ser representado por uma nova desvantagem, que generaliza a desvantagem da Piromania da pág. MB153:

Mania

-5 pontos*

Você é fascinado pelos efeitos destrutivos de algum elemento ou força natural, como fogo, água ou eletricidade. Por exemplo, você pode ser fascinado pela água e nunca perder a chance de iniciar uma inundação ou apreciar um corpo d'água quando o encontra. Faça um teste de autocontrole sempre que tiver a chance de liberar seu elemento preferido.

PECULIARIDADES

Três novas peculiaridades são apropriadas ao gênero:

Dupla Identidade

Esta é a variação em nível de peculiaridade de Identidade Secreta. Sua verdadeira identidade não é realmente um segredo; quem quiser descobri-la. Mas você mantém as duas identidades separadas: você tem um codinome, usa um traje, e possivelmente até uma máscara em sua identidade heroica, e quando está em sua identidade civil quer ser tratado como sendo “igual a todo mundo.”

Esquecido

Você muitas vezes esquece alguns de seus poderes ou equipamentos e, portanto, deixa de usá-los quando seriam uma boa solução para um problema. Isso é apenas uma peculiaridade porque deixa a escolha de quando esquecer um poder a critério do jogador, em vez de desacelerar o jogo com testes adicionais. Por outro lado, o MJ certamente pode encorajar um jogador que costumeiramente perde a noção do que está na planilha de personagem a incluir essa peculiaridade!

Terceira Pessoa

Parece que você não conhece a palavra “eu”! Você habitualmente se chama pelo seu apelido de vilão (ou ocasionalmente heroico). Isso é especialmente adequado para campanhas absurdas.

MODIFICADORES

Aqui estão algumas notas sobre ampliações e limitações já definidas. Veja o modelo Mentalista (pág. 50) para exemplos.

Base Sensorial

Veja págs. MB103, MB111; *GURPS Poderes*, págs. 101

A forma “reversa” de Base Sensorial pode ser considerada como Base Detectável. Isso cria uma habilidade que funciona através do seu Detectar. Para afetar seu alvo, você deve senti-lo e localizá-lo com seu Detectar. Por exemplo, um telepata pode ser capaz de detectar mentes e ler aquelas que ele detectou — mas se seus testes de Sentido para a detecção falhar, sua leitura de mente não funcionará. Construções semelhantes podem ser baseadas em outros sentidos incomuns, como o Sentido de Monitoramento.

Glamour

Veja *GURPS Poderes*, pág. 111

Como Resistível, Glamour pode ser baseado em atributos diferentes do padrão: IQ, Per ou até HT (para percepções errôneas induzidas por drogas). Isso não altera o custo. Não use Baseado em (Atributo Diferente). O MJ é o juiz final de quais combinações são permitidas.

NOVAS LIMITAÇÕES

Algumas novas limitações são úteis para modelar supers. Veja também *Modificadores de Poder* (pág. 34).

Carga Periódica

Variável

Seu poder deve ser sustentado ou renovado por uma fonte externa; se você não tiver contato com essa fonte, ele para de funcionar. Para que esta seja uma limitação válida, o acesso à fonte tem que ser de grande dificuldade: por exemplo, você não pode carregá-la com você e tem que ir para outro lugar para recarregar, ou você tem que esperar uma hora depois de usar sua habilidade antes de recarregá-la. Isso não restringe o número de vezes que você pode usar sua energia no período entre as recargas, e usá-la com menos de energia para “economizar a carga” não prolongará o ciclo. Quando seu tempo acabar, acabou. O valor da limitação depende do intervalo entre as recargas:

Até 1 minuto: -80%.

Até 10 minutos: -40%.

Até 1 hora: -20%.

Até 8 horas: -10%.

Até 24 horas: -5%.

Um intervalo maior que 24 horas não é uma restrição significativa e não conta como uma limitação.

Informal

-50%

Essa limitação se aplica a várias vantagens sociais, incluindo Clericato, Imunidade Legal, Permissão de Segurança, Poderes Legais, e Possessão. Você não tem oficialmente a vantagem em questão — mas pode exercer seus privilégios, e tanto as autoridades públicas quanto as legais aceitam que você faça isso. No entanto, esses benefícios podem ser revogados a qualquer momento, sem procedimentos formais de qualquer natureza. O MJ é o juiz de quando isso acontece; ele pode ser guiado por testes de reação. Muitos heróis têm Imunidade Legal com essa limitação — a polícia coopera com eles, ou os júris não os condenam — mas ela pode ser retirada mesmo sem uma audiência administrativa se eles fizerem algo antiético.

Somente Ampliação de Perícia

-60%

Os efeitos evidentes de sua habilidade são extremamente limitados. Você pode usá-lo para ganhar um bônus no nível de habilidade de uma perícia, como discutido em *Habilidades que Ampliam Perícias* em *GURPS Poderes*: bônus de +2 se a habilidade substituir equipamento mundano de boa qualidade, +4 para auxílio milagroso. Você não pode usar este dom sozinho, separado de qualquer perícia, ou em conjunto com um teste de habilidade cujo efeito principal é conseguir um uso bem-sucedido do poder (como Voo ou Ataque Inato). Esta é uma boa limitação para heróis de “talento instintivo” que estão apenas começando a aprender a usar seus poderes.

Somente Matéria

-10%

Você tem um ataque ou outra habilidade que normalmente funciona em oponentes materiais e insubstanciais, como uma Imprecação. No entanto, o seu ataque ou habilidade funciona apenas em oponentes materiais.

Modificadores de Poder

O **GURPS Poderes** fornece uma lista de modificadores comuns de poder. Mas os escritores de quadrinhos criaram uma enorme variedade de fontes de poder diferentes. Aqui estão alguns modificadores de poder mais adequados:

Eletrônico

-30%

A versão típica do *Tecnológico* em NT7-8. As habilidades do poder exigem manutenção semanal, à uma taxa de 1 hora *por habilidade* (-5%). Além disso, elas podem ser detectadas por exames de raios-X e outras formas de imagens médicas, e também podem gerar estática de rádio ou um odor de ozônio (-5%). Finalmente, elas são vulneráveis a interrupção elétrica conforme definido para a desvantagem Elétrico (pág. MB134; -20%).

Mecânico

-10%

A versão básica do *Tecnológico*. As habilidades do poder exigem manutenção semanal, à uma taxa de 1 hora *por habilidade* (5%). Além disso, elas podem ser detectadas por exames de raios-X e outras formas de imagens médicas, e também podem acionar detectores de metal, cheirar a óleo ou fumaça de escapamento, ou aquecer o suficiente para aparecer no infravermelho (-5%).

Mutante

-10%

Essencialmente é uma versão do *Super* com o mesmo custo mas algumas diferenças nos detalhes. Métodos de detecção de poderes mutantes incluem sequenciamento de DNA (veja pág. 79), e eles podem ser uma subcategoria especializada para propósitos tanto de antipoderes quanto de contramedidas da ciência estranha. Mutantes também podem ser alvos de intolerância, mas isso é tratado como uma desvantagem separada (veja *Estigma Social*, pág. 32).

Nanotecnologia

-15%

Uma versão avançada do *Tecnológico* disponível no NT9 e acima — ou como tecnologia experimental no NT8. As habilidades do poder exigem manutenção semanal, à uma taxa de 1 hora *por habilidade* (-5%). Além disso, elas podem ser combatidas por nanotecnologia projetada por adversários (-5%). A operação da nanotecnologia é biologicamente estressante: gaste 1 PF adicional sempre que usar uma habilidade ativa da mesma forma que para o modificador Biológico (-5%). Para habilidades passivas, MJs podem cobrar 1 PF para ativá-las (tornando-as Ativada ou Desativada à Vontade, se necessário); se ele não aplicar este último modificador, reduza o modificador de poder para -10% para Nanotecnologia; se a última opção for escolhida, reduza o modificador de poder Biológico para -5% em casos semelhantes.

Sábio

-10%

Seus poderes vêm de um estado de concentração intensa, que pode ser efeito de auto-hipnose, drogas ou peculiaridades biológicas. Enquanto você os está usando, você está totalmente focado em seus próprios pensamentos e percepções. Isso lhe dá duas desvantagens temporárias: Oblívio, tornando difícil para você interagir com outras pessoas (Desvantagem Temporária, -5%), e Indiferente (12), tornando difícil para você voltar sua atenção para algo novo (Desvantagem Temporária, -5%). Funciona melhor com habilidades cognitivas como Memória Eidética ou Matemático Intuitivo, mas também pode ser aplicado a habilidades psíquicas como um modificador adicional, ou até mesmo a habilidades de controle corporal.

Superciência

-10%

Efetivamente é o mesmo que *Super*, só que para equipamentos que o MJ considera elegíveis para um modificador de poder (veja o Capítulo 4).

METACARACTERÍSTICA

Por conveniência, as campanhas supers podem incluir uma nova metacaracterística:

Bônus de Defesa

30 pontos/nível

Conforme descrito para escudos (pág. MB287), o Bônus de Defesa é acrescentado a todos os seus testes de defesa ativas; você tem a capacidade de desviar os ataques vindos em sua direção de alguma forma. Bloqueio Ampliado [5/nível]; Esquiva Ampliada [15/nível]; Aparar Ampliado (Todos) [10/nível].

PERÍCIAS

Várias perícias têm aplicações especiais para supers: elas ajudam a entender as fontes e a natureza dos poderes, concedem

conhecimento das vidas e feitos dos supers e ajudam no uso de poderes ou na manutenção de uma identidade heroica.

Adivinhação

Veja pág. MB174

Em mundos onde magia, psiquismo ou superpoderes são reais, adivinhação pode ser mais do que enganação. A perícia Adivinhação pode substituir testes de IQ para: análise ou interpretação (mas não para detecção inicial) tanto do Oráculo quanto das formas de Detectar que permitem sentir destinos e características sobrenaturais; usar Intuição ao adivinhar o destino provável de um indivíduo; Precognição, ao conhecer alguém que tem um futuro importante; e até mesmo usar Leitura da Mente ou Sonda Mental para ajudar um sujeito disposto a “conhecer sua própria mente” (que é o uso principal de Adivinhação no **GURPS**). Como as vantagens de adivinhação estão espalhadas por PES e Telepatia, a Adivinhação é um ótimo negócio para adivinhos dedicados que têm ambos, mas não querem comprar dois Talentos.

Perícias e Superforça

Mesmo um herói com músculos sobre-humanos pode enfrentar uma tarefa que está além de seus limites normais. Os Capítulos 6 e 7 oferecem algumas regras para realizar tais tarefas. Mas outra maneira de fazer isso é usar as mesmas perícias que os seres humanos normais usam para realizar proezas de força: Golpe Debilitante, Golpe Poderoso, Postura Imóvel, e Salto Voador.

Todas essas perícias têm pré-requisitos cinematográficos: Treinado por um Mestre e, às vezes, Mestre de Armas. Então eles só funcionam em campanhas cinematográficas. Em um jogo cinematográfico de supers ou de HQs clássicas de super-heróis, os heróis que atendem a esses pré-requisitos também podem comprá-las — e usá-las junto com sua força sobre-humana. Alternativamente, o MJ pode permitir que personagens cuja ênfase principal seja força física, agilidade ou combate corpo-a-corpo as adquiram ao adquirir a qualidade Treinamento Incomum (veja pág. 31). O modelo Brutamontes neste livro considera que isso é possível (veja pág. 43).

Todas essas perícias dão seus bônus padrão para a ST comprada sem Superesforço. Para a ST com Superesforço, primeiro determine a Força efetiva, dano, ou outros benefícios obtidos com o Superesforço; então aplique os modificadores da perícia a *essa* pontuação. Por exemplo, um herói com ST base de 20, e ST +10 com Superesforço pode aumentar sua ST para 120; a perícia Golpe Poderoso então permite que ele aumente para 240. *Não* é para aplicar o Golpe Poderoso em ST +10 obtendo +20, e dando ao herói, então, um bônus de 5.000 pontos de Superesforço! O MJ também pode proibir o uso dessas perícias com o Superesforço — mas um herói demorando alguns segundos para se preparar e depois transformando um tanque em sucata é muito história em quadrinhos!

Artista

Veja pág. MB182

Se você tiver uma ou mais vantagens entre Camaleão (com a ampliação Controlável do **GURPS Poderes**), Metamorfose, ou Pele Elástica, você pode usar Arte Corporal com elas para criar uma nova aparência para si que alcança um efeito artístico específico. Não é como um disfarce; é visivelmente você, mas com um novo estilo de corpo.

Assuntos Atuais

Veja pág. MB182

Em um mundo onde a existência de supers é de conhecimento público, uma nova especialização exigível está disponível para essa perícia: *Supers*, cobrindo supers e tópicos relacionados a eles.

Bioengenharia

Veja pág. MB184

Esta é a perícia usada para analisar poderes cuja fonte é biológica. Para aqueles que resultam de mutação ou modificação genética, use Engenharia Genética; para poderes que resultam da reconstrução do corpo, use a Engenharia Tecidual.

Ciência Estranha

Veja pág. MB188

Esta é a perícia usada para analisar superpoderes genéricos e poderes cuja fonte é mutação ou superciência. Também pode ser usada para analisar poderes cósmicos, mas com um redutor de -5 no NH. A critério do MJ, ela pode ser usado para analisar os poderes da natureza — por exemplo, em um mundo onde a Hipótese de Gaia (que diz que a Terra inteira é uma única entidade viva) é verdadeira.

Conhecimento Oculto

Veja pág. MB191

Em um mundo de heróis ocultos ou estranhos, uma nova especialização exigível está disponível para esta habilidade: *Supers*, cobrindo supers e tópicos relacionados a eles.

Se os poderes da natureza estiverem disponíveis em um cenário de campanha, outra nova especialização exigível de Conhecimento Oculto pode ser usada para analisá-los: *Conhecimento da Natureza*, cobrindo forças naturais secretas e plantas e animais desconhecidos pela ciência.

Dissimulação

Veja pág. MB196

Muitos supers assumem uma personalidade diferente em suas identidades heroicas do que a das suas vidas mundanas. Isso é semelhante à personificação, mas um pouco mais fácil: o herói não está tentando desempenhar o papel de uma outra pessoa específica, simplesmente para assumir uma personalidade alternativa consistente. Use os modificadores para personificação para tentar disfarçar o fato de que os dois são a mesma pessoa, mas com um bônus de +5 no NH efetivo.

Encenação de Combate

Veja pág. MB197

Esta perícia pode ser usada para realizar uma batalha coreografada com superpoderes. Seu predefinido é o Ataque Inato, ou qualquer outra perícia usada no combate com superpoderes, com um redutor de -3. Seu principal uso é o entretenimento, mas uma Disputa Rápida contra Percepção pode ser usada para persuadir testemunhas de que dois supers estão realmente brigando.

Engenharia

Veja pág. MB197

Esta é a perícia usada para analisar os poderes cuja fonte é eletrônica, mecânica ou nanotecnologia. Também pode ser usada para estudar habilidades cuja fonte é a superciência, mas com um redutor de -5 no NH. O MJ pode definir novas especializações de Engenharia para qualquer forma de superciência, como Campos de Força ou Gravidade. Um desses campos, a Psicotrônica, já está disponível. A análise de um dispositivo de superciência que se enquadra em tal especialização é feita sem penalidade.

Filosofia

Veja pág. MB200

Esta é a perícia usada para analisar poderes cuja fonte é moral.

Física

Veja pág. MB201

Esta é a perícia usada para analisar poderes elementares com base em conceitos científicos modernos de matéria, energia e força.

Golpe Poderoso

Veja pág. MB202

Esta perícia é utilizável com Telecinese, bem como com força corporal. Dobre ou triplique sua força telecinética após um teste bem sucedido.

Heráldica

Veja pág. MB203

Em um cenário onde os supers usam emblemas e esquemas de cores distintos, essa perícia permite que você reconheça um herói pelo seu traje. Também pode ser usada para criar uma nova roupa que não será confundida com a de outro herói. Para imitar o traje de alguém o suficiente para enganar as testemunhas, use Disfarce.

Hipnotismo

Veja pág. MB203

Se a telepatia é baseada no magnetismo animal, então os hipnotizadores podem aprender a influenciar seus objetivos telepaticamente. Consulte *Hipnose Remota* (pág. 38).

Magia Ritualística

Veja pág. MB208

Esta é a perícia usada para analisar poderes cuja fonte é espiritual.

Medicina Alternativa

Veja pág. MB211

Esta é a perícia usada para analisar poderes cuja fonte é o chi.

Ocultismo

Veja pág. MB214

Esta perícia pode ser usada para reconhecer e descrever poderes cuja fonte é divina, elemental (para elementos alquímicos tradicionais), mágica, moral ou espiritual. Em cenários onde as habilidades psíquicas são classificadas como fenômenos místicos, também as inclui. Ocultismo também inclui poderes cósmicos com um redutor de -5. A perícia não garante a compreensão do funcionamento real de nenhum desses dons — apenas a capacidade de identificá-los.

Perícia Abrangente

Veja pág. MB216

A Perícia Abrangente Psiquismo pode ser usada para analisar poderes psíquicos. Para *dispositivos* psíquicos, veja Engenharia.

Psicologia

Veja pág. MB220

Psicologia Experimental é a perícia usada para analisar os poderes sábios. A critério do MJ, também pode ser usada para analisar poderes psíquicos.

Taumatologia

Veja pág. MB225

Esta é a perícia usada para analisar poderes cuja fonte é mágica.

Teologia

Veja pág. MB225

Esta é a perícia usada para analisar poderes cuja fonte é divina.

Utilização de Traje Especial

Se você tiver a perícia Utilização de Traje Especial (Traje de Combate) com NH relativo DX+2 ou superior, acrescente um bônus de +1 *por dado* de dano básico GdP para ataques com Briga feitos enquanto estiver vestindo um traje de combate.

PERÍCIAS CURINGA

Como muitos supers possuem perícias curinga, é preciso definir várias novas para este livro.

Acadêmico! (IQ). Substitui Antropologia, Arqueologia, Cartografia, Economia, Escrita (obras acadêmicas e popularizações, mas não ficção ou poesia), Filosofia, Geografia, Heráldica, História, Literatura, Ocultismo, Oratória, Pedagogia, Sociologia, e Teologia. Também pode ser usada para pesquisa em qualquer área dentro das ciências humanas ou sociais.

Arco! (DX). Substitui Arco, Arma de Arremesso (Dardo), Arremessador de Lança, Besta, Funda, e Zarabatana, bem como todas as habilidades de Sacar Rápido relacionadas. Faça um teste baseado em IQ para o Arsenal referente a essas armas. Use isso no lugar de habilidades como Acrobacia e Escalada para cruzar ou balançar em linhas de escalada lançadas por proa e para atirar enquanto está pendurado em lugares altos.

Arremesso! (DX). Substitui Arremessador de Lança, Arremesso, Boleadeira, os usos arremessados de Capa, Laço, e Rede, e todas as perícias de Armas do Arremesso, bem como todas as perícias relacionadas de Saque Rápido. Faça um teste baseado em IQ para a perícia Armeiro pertencente a essas armas e para perícias de Jogos de Entretenimento, como dardos. Ela permite que você arremesse *qualquer* objeto que você possa levantar, como na Arte de Arremesso, sem ter Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas como pré-requisito. No entanto, ter uma dessas vantagens ainda é um pré-requisito para receber os bônus de dano da Arte do Arremesso. Use esta perícia no lugar de habilidades como Acrobacia e Escalada para ações que se beneficiam de arremessar, como escalar uma linha de agarramento lançada.

Barco! (DX). Substitui Boating (todas as especializações). Além disso, permite um teste baseado em IQ para Manuseio de Navios (Navio ou Submarino). Use para rolos de combate para operar qualquer sistema de armas instalado em um veículo aquático, ou para manobras de ataque com o próprio veículo.

Chicote! (DX). Substitui Chicote, Chicote Monofio, Chicote de Energia, Kusari, Laço, Mangual, e Mangual de Duas Mãos, bem como os usos arremessados de Capa, Laço, e Rede. Faça um teste baseado em IQ para a perícia Armeiro referente a essas armas. Use-a no lugar de perícias como Acrobacia e Escalada para escalar ou balançar com um chicote; Garrote ou Habilidades com Nós ao sufocar ou amarrar um inimigo com uma arma flexível; e especializações adequadas de Arte Erótica.

Clérigo! (IQ). Substitui Desempenho em Grupo (Regência), Lei (para lei canônica, mas não lei secular, se as duas forem distintas), Oratória, Ritual Religioso e Teologia para sua fé e seita específicas. Faça um teste baseado em Vontade para Exorcismo e Meditação.

Computadores! (IQ). Substitui Hacking de Computador, Operação de Computador, Programação de Computador, Criptografia, Reparo de Eletrônicos (Computadores), Habilidade Especializada (Segurança de Computador) e Matemática (Ciência da Computação e Criptologia). Isso lhe dá familiaridade com todas as linguagens de programação que não exigem um histórico incomum. Ele pode ser usado em testes de Influência contra sondas espaciais alienígenas, robôs gigantes com quebra-cabeças lógicos e entidades semelhantes.

Condutor! (DX). Substitui Ciclismo e Condução (todas as especializações). Além disso, permite um teste baseado em IQ para Carroceiro. Use-a para jogadas de combate para operar qualquer sistema de armas instalado em um veículo terrestre, ou para manobras de ataque com o próprio veículo.

Deslocamento! (DX). Substitui Acrobacia, Acrobacia Aérea, Acrobacia Aquática, Escalada, Fuga (apenas para se mover por aberturas estreitas), Furtividade, Percepção do Corpo, Queda Livre, e Salto. Ela pode ser usada para algumas formas de Dança e Arte Erótica a critério do MJ. Faça um teste baseado em HT para Caminhada, Corrida, Esqui, Natação, Patinação, Salto, e Voo. Qualquer teste baseado em HT resulta em um bônus de +20% para a viagem do dia em qualquer forma de deslocamento a que se aplique. Deslocamento! também pode substituir qualquer perícia de combate desarmado, desde que você esteja realizando algum tipo de movimento extravagante enquanto ataca; se você tiver Deslocamento! com NH relativo DX+2 ou melhor, você ganha um bônus de +1 por dado de dano de tais ataques.

Empresário! (IQ). Substitui Contabilidade, Administração, Atualidades (Negócios), Diplomacia (para negociações comerciais), Economia, Finanças, Jogos, Direito (Contrato ou Societário), Análise de Mercado, Comerciante e Propaganda (para publicidade comercial).

Enciclopédista! (IQ). Substitui Conhecimento de Área, Assuntos Atuais, todas as Habilidades de Especialista, Jogos (somente para conhecimento de regras), todas as Habilidades de Hobby baseadas em IQ e Pesquisa. Isso geralmente permite que você responda a qualquer pergunta puramente factual, mas não necessariamente para *entender* os fatos que você conhece. Ele não permite que você execute tarefas práticas de qualquer tipo, nem abrange Conhecimento Oculto, que deve ser aprendido separadamente para cada especialidade.

Explorador! (Per). Substitui Pescaria, Rastreamento, e Sobrevida, bem como Observação em ambientes selvagens. Faça um teste baseado em IQ para qualquer Antropologia, Armadilhas, Camuflagem, Cartografia, Geografia, Mímica/Pantomima, Meteorologia, Naturalista, ou Navegação relacionadas a áreas selvagens ou inexploradas.

Falso! (IQ). Substitui Adivinhação, Arremedo (Fala), Disfarce, Dissimulação, Falsificação, Lábia, Manha, e Trato Social. Além dessas, a critério do MJ, *qualquer* perícia que tenha um predefinido baseado em qualquer atributo ou característica secundária, e que não seja restringida por perícias pré-requisito, pode ter um predefinido baseado em Fake! se resultar em um NH maior. Esse predefinido não pode exceder o atributo dominante -1 para perícias Fáceis, -2 para Médias, -3 para Difíceis ou -4 para Muito Difíceis; isto é, Falso! não pode ser tão boa quanto gastar um ponto de personagem para aprender uma perícia.

Inventor! (IQ). Substitui Armadilhas, Armeiro, Bioengenharia, Conserto de Equipamento Eletrônico, Eletricista, Engenharia, Explosivos, Ferreiro, Maquinista, Matemática (Aplicada), Mecânica, Metalurgia, Programação de Computadores, e qualquer Perícias Abrangentes relevantes para reconhecer e identificar dispositivos tecnológicos. Em ambientes onde a Ciência Estranha é uma perícia válida, Inventor! inclui suas aplicações tecnológicas.

Ladrão! (DX). Substitui Escalada, Entrada Forçada, Fuga, Furtividade, Punga, e Surrupiar. Faça um teste baseado em IQ para Armadilhas, Arrombamento, Manha, ou Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança); para Perseguição para seguir uma vítima pretendida; e para Comércio para vender mercadorias roubadas.

Magia! (IQ). Substitui Materiais Perigosos (Mágicos), Ocultismo, e Taumatologia. É usada para operar mágicas com um nível de habilidade efetivo modificado pela contagem de pré-requisitos; veja **GURPS Magia** para uma tabela de contagem de pré-requisitos.

Medicina! (IQ). Substitui todas as especialidades de Biologia, Cirurgia, Diagnose, Farmácia, Fisiologia, Hipnotismo, Medicina, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Médicos), Perícia Abrangente (Epidemiologia), Primeiros Socorros, Psicologia, Venefício, e Veterinária. Também pode incluir Bioengenharia ou Medicina Alternativa a critério do MJ.

Performance! (IQ). Substitui Adivinhação, Arremedo, Assuntos Atuais (Alta Cultura ou Cultura Popular), Atuação, Engolidor de Fogo, Instrumentos Musicais, Maquiagem, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Mídia), Oratória, Performance em Grupo, e Ventriloquismo. Faça um teste baseado em DX para Dança, Encenação de Combate, ou Prestidigitação; faça testes baseados em HT para Canto.

Piloto! (DX). Substitui a Pilotagem (todas as especializações). Além disso, permite um teste baseado em IQ para Manejo de Barcos (dirigível, espaçonave, ou nave estelar). Use-a para jogadas de combate para operar qualquer sistema de armas instalado em um veículo aéreo ou espacial, ou para manobras de ataque com o próprio veículo.

Psicólogo! (IQ). Substitui Criminologia, Hipnotismo, Interrogatório, Lavagem Cerebral, Propaganda, e Psicologia. Faça um teste baseado em Per para usá-la para Linguagem Corporal ou Detecção de Mentiras; faça um teste baseado em Vontade para usá-la para Bloqueio Mental ou Interrogatório.

Punho! (DX). Substitui Aparar Armas de Projétil, Boxe, Briga, Caratê, Judô, Luta Greco-Romana, e Sumô. Também pode ser usada para perícias de armas de artes marciais tradicionais, como Bastão e Tonfa. Use-a no lugar de perícias como Acrobacia e Salto em situações de combate. Faça um teste baseado em IQ para Trato Social (Dojo) em situações sociais. Se você também tiver Treinado por um Mestre, poderá adicionar perícias esotéricas e cinematográficas baseadas em combate desarmado.

Vara! (DX). Substitui Arma de Arremesso (Vara), Bastão, Espada de Duas Mãos, Espadas Curtas, Espadas de Lâmina Larga, Maça/Machado, Maça/Machado de Duas Mãos, Mangual, Mangual de Duas Mãos, e Terçado apenas para armas que infligem dano por contusão. Use-a no lugar de perícias como Acrobacia e Salto em situações de combate. Faça um teste baseado em IQ para Armeiro referente a essas armas. Os usuários podem empunhar duas varas de uma mão com nível de habilidade total, sem penalidades pela mão inábil.

TÉCNICAS

Várias novas técnicas são úteis tanto para supers quanto para pessoas normais que precisam lidar com eles.

Aparar Balas

Difícil

Predefinido: Aparar de Aparar Armas de Projétil-5.

Pré-requisito: Aparar Armas de Projétil e Noção do Tempo Ampliada; não pode exceder o Aparar de Aparar Armas de Projétil.

Esta é a técnica para aparar balas com uma arma corpo a corpo — ou seus braços, se você tiver braçadeiras, munhequeiras, ou luvas adequadas, ou apenas RD alto. Ela permite que você compense a penalidade por aparar balas através de um intenso foco mental em se manter em alta velocidade.

Com uma penalidade adicional de -4, você pode *pegar* as balas em vez de simplesmente apará-las. Você não pode compensar essa penalidade com a técnica Aparar Balas, mas pode com o Talento para Velocidade ou o Talento para Domínio do Tempo (veja pág. 122).

Noção do Tempo Ampliada normalmente não permite aparar contra armas que operam na velocidade da luz, como lasers — mas o MJ pode permitir isso, ainda com um redutor de -5, se o defensor também tiver Precognição (pág. MB80). Aparar feixes de energia é uma técnica *diferente* de nível difícil.

Consulte *A Prova de Balas* (pág. 122) para mais sobre este tópico.

Bloqueio Mental Camuflado

Difícil

Predefinido: Bloqueio Mental-4.

Pré-requisito: Bloqueio Mental; não pode exceder o NH em Bloqueio Mental.

O Bloqueio Mental fornece aos não-psis uma defesa contra a leitura de suas mentes — mas fica óbvio que você o está usando, a partir dos padrões repetitivos dos bloqueios mentais convencionais. Essa técnica usa um padrão de narrativa de fluxo de consciência criado para soar como seus pensamentos naturais. Se você vencer uma Disputa Rápida convencional entre os níveis de habilidade, não apenas seus pensamentos reais não são aparentes, mas também não fica óbvio que você está escondendo algo. O padrão que você usa se repete após um minuto ou dois; sob um exame telepático prolongado, faça um teste com redutor de -1 por minuto adicional após o primeiro — mas se a Disputa Rápida fracassar por uma margem igual a esse modificador, tudo o que é revelado é que você está *fazendo* um bloqueio mental; seus verdadeiros pensamentos ainda estão ocultos.

Feixe Concentrado

Difícil

Predefinido: Ataque Inato (Feixe)-2.

Pré-requisito: Ataque Inato (Feixe); não pode exceder o NH da perícia pré-requisito.

Você pode restringir seu ataque de feixe para impactar uma seção transversal menor do alvo. Isso transforma os ataques por contusão em ataques perfurantes, e os ataques por queimadura de feixe não-concentrados em ataques por queimadura de feixe concentrado (veja a pág. MB399). Não tem efeito em outros tipos de ataques de feixe. Você pode mirar nos olhos ou sinais vitais do seu inimigo, ou pequenas janelas de vidro ou outras áreas vulneráveis em um veículo. Para treinar nesta técnica, você deve ter a Qualidade: Treinamento Incomum.

Hipnose Remota

Difícil

Predefinido: Hipnotismo.

Pré-requisito: Hipnotismo; Talento para Telepatia 1, ou qualquer outro talento relevante para influenciar as mentes dos outros; limites especiais.

Em um cenário de campanha onde o hipnotismo é baseado no “magnetismo animal” ou alguma outra força misteriosa, os hipnotizadores podem influenciar seus objetivos à distância, sem palavras ou gestos, e até mesmo através de barreiras físicas, como paredes. O mesmo vale para *qualquer* hipnotizador que tenha Diapsiquia. Colocar o objetivo em transe, para começar, requer contato cara a cara; mas uma vez subvertido você pode transmitir novas sugestões diretamente de mente para mente, com um modificador baseado na distância tirada da Tabela de Velocidade/Distância na pág. MB550. Se você comprar níveis dessa técnica, poderá usá-los para compensar as penalidades de distância até um máximo de Hipnotismo-1. Você não sabe necessariamente quais sugestões são apropriadas, a menos que tenha um Elo Mental ou outra conexão telepática, ou alguma forma de sensoriamento remoto tecnológico.

Se você tiver a vantagem Diapsiquia, você pode fazer a mesma coisa com um bônus de +2 no NH de Hipnotismo (veja pág. MB203) usando as penalidades de longa distância; essa técnica não compensa essas penalidades, e há pouco sentido em aprendê-la. É para hipnotizadores cujos poderes telepáticos são puramente um produto de sua perícia.

Multiporte

Difícil

Predefinido: Percepção do Corpo.

Pré-requisito: Percepção do Corpo e a vantagem Dobra com a ampliação Fogo Contínuo; NH efetivo não pode exceder o NH em Percepção do Corpo.

Esta técnica é usada em teleporte de combate com a ampliação Fogo Contínuo (veja *Teleporte de Combate*, pág. 126) no lugar da perícia Percepção do Corpo. Não pode conceder um bônus líquido ao NH de Percepção do Corpo; se o seu nível de habilidade efetivo com Multiporte, após as penalidades do Teleporte em Fogo Contínuo (veja pág. 27), for maior que seu NH em Percepção do Corpo, reduza-o para o mesmo NH de Percepção do Corpo antes de aplicar outras penalidades.

Pensamentos Codificados

Difícil

Predefinido: Bloqueio Mental-6.

Pré-requisito: Bloqueio Mental e Criptografia; não pode exceder o NH em Bloqueio Mental.

Uma variação do Bloqueio Mental, que permite codificar seus pensamentos ou consciência em um simbolismo diferente. Por exemplo, você pode transformar uma mensagem em uma sequência de números ou até mesmo uma melodia. Isso pode não disfarçar o fato de que você está escondendo algo, porque seu código parece ser um bloqueio mental convencional, mas em vez de esconder o segredo *por trás* da barreira, ele o torna *parte da* barreira. Se um telepata atravessar o Bloqueio Mental, o segredo real não será a primeira coisa que virá em seus pensamentos. Ele tem que sondar uma camada mais profunda, ou memorizar a forma codificada de seus pensamentos e decifrá-la.

Projétil Humano

Diffícil

Predefinido: Acrobacia-3, Acrobacia Aérea-3, Acrobacia Aquática-3, ou Salto-3.

Pré-requisito: Acrobacia ou Salto e a vantagem Super Salto; Acrobacia Aérea e a vantagem Voo; ou Acrobacia Aquática e uma vantagem dentre Anfíbio, Aquático, Deslocamento Ampliado (Água), ou Voo (se utilizável debaixo d'água). Não pode exceder o NH da perícia base.

Esta é uma variação de um ataque do tipo encontrão. Você pode se atirar em um alvo, como um veículo ou um prédio, com todo o corpo enrijecido e agindo como uma única massa rígida, e com a superfície minimizada de impacto. Normalmente, isso significa ter os punhos cerrados erguidos acima da cabeça, atingindo o alvo primeiro como uma ponta de lança. Os alvos devem ser maiores

que você (MT pelo menos 1 maior que o seu). Seu dano é *extremamente perfurante* em vez de por contusão. Você mirar áreas vitais ou pequenas janelas. Quando você atinge o alvo, você naturalmente tende a se chocar contra ele ou atravessá-lo ao invés de empurrá-lo para trás como em uma projeção, então você pode tratar o alvo como um objeto imóvel (veja pág. MB431).

Sem Mente

Diffícil

Predefinido: Bloqueio Mental-5.

Pré-requisito: Arte da Invisibilidade e Bloqueio Mental; não pode exceder o NH em Arte da Invisibilidade.

Uma evolução avançada da perícia Bloqueio Mental, a técnica Sem Mente funciona como Arte da Invisibilidade, mas contra poderes telepáticos em vez da visão.

NOVOS PODERES

O **GURPS Supers** depende, tanto quanto for possível, das habilidades já descritas no **GURPS Poderes**. Mas alguns heróis têm dons que o **GURPS Poderes** não cobre.

ELÁSTICO

Fontes: Biológica, Mutante, Nanotecnologia, ou Super.

Foco: Elasticidade e plasticidade.

Este é o poder de esticar e deformar o próprio corpo. É um subconjunto do poder de Alteração Corporal; não inclui crescer ou encolher; mudar verdadeiramente para uma espécie diferente ou desenvolver novas partes do corpo, especialmente partes rígidas do corpo.

Talento para Elástico

5 pontos/nível

Habilidades de Elástico

Anfíbio com Ativada ou Desativada à Vontade; Ataque Constritivo; Audição Parabólica com Ativada ou Desativada à Vontade; Carga Útil com Ativada ou Desativada à Vontade; Destreza Manual Elevada; Elasticidade; Morfose com Cosmética; Pele Elástica; Queda de Gato com Paraquedas; Resistência a Dano com Pele Resistente; Super Escalada; Super Salto com Quicar; Tolerância a Ferimentos (Redução de Dano, Difuso, ou Ossos Inquebráveis); Visão 360 Graus com Alvo Fácil e Ativada ou Desativada à Vontade; e Voo com Planar ou Planar Controlado, e Ativada ou Desativada à Vontade.

FUNCIONALIDADE ANIMAL

Fontes: Biológica, Divina, Espiritual, Mágica, Mutante, Natureza, ou Super.

Foco: Características fisiológicas dos animais.

Esse poder inclui habilidades que podem ser justificadas apontando para uma espécie animal que as possui. Na verdade, elas não abrangem a transformação em um animal, nem incluem comunicação mística ou telepática com animais (veja Controle de Animal no **GURPS Poderes**). Em vez disso, elas contemplam poderes semelhantes às capacidades de várias espécies animais, muitas vezes, mas nem sempre, baseados em mudanças na estrutura do corpo.

Os MJs podem definir, ou permitir que os jogadores definam, variações desta habilidade que se concentram em subconjuntos mais restritos do reino animal, de filos inteiros (“Poderes de Moluscos”) a

espécies de animais individuais (“Poderes de Orangotangos”). Precedentes nos quadrinhos incluem gatos, lobos, falcões, tubarões, formigas, vespas, aranhas, todos os mamíferos e todos os insetos.

Talento para Funcionalidade Animal

5 pontos/nível

Habilidades de Funcionalidade Animal

Adaptação ao Terreno; Aderência; Anfíbio; Ataque Adicional; Ataque Constritivo; Audição Discriminatória; Audição Parabólica; Audição Subsônica; Camaleão; Caminhar sobre Líquidos; Carga Útil; Controle do Metabolismo; Deslocamento Ampliado; Detectar; Elasticidade 1 ou 2; Equilíbrio Perfeito; Escorregadio; Fala Subsônica; Fala Ultrassônica; Infravisão; Membrana Nictitante; Não Respira com Guelras ou Reserva de Oxigênio; Obscurecer com Ambiental (na água); Olfato Discriminatório; Paladar Discriminatório; Pendular; Queda de Gato; Rastreamento Ampliado; Resistência à Pressão 1 ou 2; Restaurar Membros; Retenção; ST de Levantamento; Sentido de Vibração; Sentidos Aguçados; Sonar; Super Escalada; Super Salto; Superaudição; Tolerância à Temperatura; Toque Sensível; Visão 360 Graus; Visão Noturna; Visão Periférica; Visão Telescópica; Voo com Planar, Planar Controlado, e/ou Alado. ST, DX, HT, e Per aumentadas também são apropriadas com uma limitação de poder.

Ataques adequados para este poder incluem Dentes, Espinhos, Garras, ou Golpeadores, geralmente com Ativada ou Desativada à Vontade, e Ataque Tóxico, normalmente como um Acompanhamento de um dos tipos anteriores de ataque. Alguns animais têm ataques elétricos; estes são melhor representados como Atribulação com Atordoamento ou Ataque Cardíaco.

FUNCIONALIDADE VEGETAL

Fontes: Biológica, Divina, Espiritual, Mágica, Mutante, Natureza, Psíquica, ou Super.

Foco: Características fisiológicas das plantas.

Esse poder inclui habilidades que podem ser justificadas apontando para uma espécie de planta que as possui. Na verdade, elas não abrangem a transformação em uma planta, nem incluem comunicação mística ou telepática com plantas (veja Controle de Plantas no **GURPS Poderes**). Em vez disso, elas contemplam poderes semelhantes às capacidades de várias espécies de plantas, muitas vezes, mas nem sempre, com base em mudanças na estrutura do corpo.

Os MJs podem definir, ou permitir que os jogadores definam, variações disso que focam em subconjuntos mais restritos do reino vegetal, conforme discutido em Funcionalidade Animal (veja pág. 39); mas tal especialização é rara nos quadrinhos.

Talento para Funcionalidade Vegetal 5 pontos/nível

Habilidades de Funcionalidade Vegetal

Aderência, baseado em pelos radiculares; Ataque Constrictivo; Atribulação (Incapacitação ou Irritante, com Agente Sanguíneo, Agente de Contato, Acompanhamento — geralmente Espinhos — ou Agente Respiratório); Braços Adicionais; Controle do Metabolismo; Detectar, para fenômenos relevantes para plantas, como água subterrânea; Escorregadio; Espinhos; Flexibilidade; Habilidades Modulares (somente Física); Hermafromorfo; Não Respira, com uma limitação Ambiental; Regeneração; Resistência a Dano; Restaurar Membros; ST de Levantamento; ou Tolerância a Ferimentos (Homogêneo).

MUDANÇA DE FASE

Fontes: Espiritual, Mágica, Mutante, Nanotecnologia, Psíquica, ou Super.

Foco: Imaterialidade e ultrapassagem de barreiras.

Atravessar paredes não é uma habilidade plausível cientificamente, mas os escritores de quadrinhos inventaram uma variedade de justificativas para isso: densidade reduzida, vibrações moleculares fora da fase (a fonte do nome), ligeiro deslocamento para outra dimensão, ou mesmo ser um fantasma ou espírito.

Talento para Mudança de Fase 5 pontos/nível

Habilidades de Mudança de Fase

Esse poder inclui habilidades que podem ser justificadas por aspectos de imaterialidade, como a falta de massa ou de solidez. As vantagens adequadas incluem Caminhar no Ar, Insubstancialidade, Interposição, Invisibilidade (Apenas Quando Insubstancial), Não Respira (Absorção de Oxigênio), Queda de Gato, Silêncio, Tolerância a Ferimentos (Difuso), ou Voo (Mais Leve que o Ar).

A Mudança de Fase não é diretamente útil para ataques, mas possibilita uma variedade de ataques indiretos: tornar outras pessoas imateriais (Atribulação, ou Insubstancialidade com Capaz de Carregar Objetos), alcançar dentro delas para comprimir órgãos internos (Atribulação para produzir Agonia, Asfixia, Ataque Cardíaco, Náusea, Ânsia, níveis variados de Dor, ou Inconsciência) ou golpes desferidos através de sua armadura (dano baseado em ST modificado com Cósmica: Ataque Irresistível — ou com Afeta Insubstancial). Alguns faseadores podem interromper dispositivos eletrônicos passando através deles; compre isso como Queimadura com os modificadores Cósmica: Ataque Irresistível, Ataque Corpo a Corpo, Sem Ferimento, e Sobreensão. Qualquer um desses ataques exige que você use Insubstancialidade com Afeta Substancial.

VELOCIDADE

Fontes: Biológica, Divina, Mutante, Nanotecnologia ou Super.

Foco: Movimentos, reações e processos mentais mais rápidos.

Este é o poder de pensar, mover e agir mais rápido do que qualquer ser humano normal. Seus efeitos se sobrepõem aos do Do-

mínio do Tempo, mas têm uma base diferente: aqui não se trata de alterações na realidade física, mas de um aumento do ritmo das funções do corpo. Os velocistas típicos passam muito do seu tempo correndo incrivelmente rápido, mas alguns também podem pular mais longe ou até mesmo voar.

Talento para Velocidade 5 pontos/nível

Habilidades de Velocidade

Ataque Adicional (Ataque Múltiplo); Defesas Ampliadas; Deslocamento Ampliado; Deslocamento Básico; Noção do Tempo Ampliada; Padrão de Tempo Alterado; Recuperação Acelerada; Resistente à Aceleração; ST de Golpe, da rapiz dos golpes; Super Escalada; Super Salto; Velocidade Básica; e Voo.

Velocistas muito rápidos podem girar seus braços como hélices de ventilador para colocar o ar em movimento. Isso pode servir como Atribulação com Asfixia, Retenção com Engolfar (prendendo um inimigo em um redemoinho), Controlar (Ar), Ataque Inato Sem Ferimento, ou Obscurecer com Ambiental (requer terra fofa ou poeira). Esses Ventos quando focados podem até ser usados para Escavação! Todas essas habilidades possuem o modificador Ambiental: Somente no ar (-5%) assim como o modificador Poder Velocidade.



Poderes Curinga

O **GURPS Poderes** fornece uma base para definir quase qualquer habilidade em detalhes exatos. Mas os supers inventam novos usos para seus poderes, especialmente em emergências. A seção *Usando Habilidades em Nível Predefinido* no **GURPS Poderes** (págs. 173–174) oferece uma maneira de fazer isso, através de proezas de poder. MJs que querem encorajar os jogadores a fazer isso o tempo todo podem considerar outra abordagem: poderes curinga.

Para comprar um poder curinga, comece definindo a habilidade básica. Normalmente, essa é uma vantagem pura, mas pode receber ampliações se forem necessárias para definir o que ele faz com precisão. Limitações só devem ser permitidas se elas valerem a *todas* as aplicações do poder. Determine o custo final da habilidade. Multiplique esse custo por ×4 para encontrar o custo do poder curinga. Seu nome é o nome do poder básico, seguido por um ponto de exclamação.

Para usar um poder curinga, escolha qualquer outra habilidade cujo custo, depois de todas as ampliações e limitações,

não seja maior do que o do poder base. Em seguida, invente uma história plausível sobre por que o poder básico pode ser usado dessa maneira específica. O MJ é o juiz final sobre se tal história é plausível o *suficiente*. Se for, o herói pode obter os benefícios do poder básico e da outra habilidade ao mesmo tempo; na verdade, normalmente ele *deve* estar usando o poder básico para usar a outra habilidade.

Exemplo: O herói reptiliano Draco tem o poder Vôo! (Alado, -25%) a um custo de 120 pontos. Quando ele precisa chegar a algum lugar rapidamente, ele pode usá-lo como Deslocamento Ampliado 1,5 (Ar), triplicando seu Deslocamento aéreo de 12 para 36. Quando ele precisa libertar um homem preso sob um tronco caído, ele pode usá-lo como ST de Levantamento + 10, aumentando sua BC de 22 kg. para 62,5 kg.; usando as duas mãos, ele é capaz de levantar o peso de meia tonelada e movê-lo para o lado, “auxiliado pela força de sustentação de suas poderosas asas”, como seu jogador diz ao MJ. Observe que nas duas vezes Draco está voando enquanto usa a outra habilidade!

MODELOS

Os modelos são projetados para facilitar a criação de personagens, e nenhum personagem precisa mais dessa ajuda do que os supers. Os 21 modelos a seguir podem ser usados para criar heróis dos tipos mais comuns na ficção, desde os romances pulp da década de 1920 até os filmes atuais de grande orçamento.

A maioria desses modelos é construída com um valor de 500 pontos, para se adequar a um jogo clássico de supers; alguns usam valores mais baixos ou mais altos para tipos de personagens que melhor se adaptam a outros estilos de campanha. É adotado um limite de 100 pontos de desvantagem; normalmente os modelos não usam os 100 pontos completos, deixando espaço para desvantagens adicionais para dar um toque personalizado.

Para simplificar, os poderes são comprados com o modificador Super, a menos que a natureza de um modelo específico faça com que algum outro modificador de poder se ajuste melhor. Os poderes são em grande parte retirados do **GURPS Poderes**, mas vários novos podem ser encontrados no início deste capítulo (veja pág. 34). As habilidades estão listadas nos vários modelos — em *Poderes* para aqueles que estão incluídos em poderes, e em *Vantagens* para outras habilidades passivas. Para especificações dos vários poderes de ataque, veja as tabelas em *Habilidades de Ataque*, págs. 58–59.

Quando as desvantagens motivacionais são sugeridas, elas incluem desvantagens “boas” e “ruins” para que o modelo possa ser usado tanto para heróis quanto para vilões.

As perícias são divididas em perícias curinga, perícias comuns e perícias exóticas, como perícias baseadas em chi e mágicas. Elas são limitadas àqueles necessárias em aventuras. Nenhuma previsão é feita para perícias mundanas usadas na vida civil. Perícias curinga (definidas na pág. MB175 e discutidas nas págs. 36 e 66 deste livro) são usadas extensivamente para ajustar a ênfase de HQs clássicas de super-heróis, e para ilustrar seu uso no design de personagens. MJs que conduzem campanhas menos cinematográficas ou cujos jogadores preferem listas de perícias detalhadas podem criar variações dos modelos com várias perícias normais que tenham o mesmo valor total de pontos.

Finalmente, cada modelo inclui “Interpretando o Papel”, uma seção que discute a melhor forma de mostrar as habilidades daquele tipo de personagem, conforme detalhado em *Poderes e Habilidades* no Capítulo 1 (veja pág. 10).

Acrobata

250 pontos

Seu foco é DX alta e as perícias que ela favorece, particularmente movimento ágil, combate desarmado e, às vezes, o uso de armas motoras. Você pode ser furtivo, mas esse não é o seu foco; veja *Perseguidor da Noite* (pág. 52) para um herói orientado para furtividade.

Atributos: ST 12 [20]; DX 16 [120]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 7,00 [0]; Deslocamento Básico 7 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Reflexos em Combate [15]†; e 25 pontos dentre Ataque Adicional 1 [25]; Equilíbrio Perfeito [15]; Equipamento Característico [varia]; Esquiva Ampliada 1 [15]; Flexibilidade [5]; Mestre de Armas (Uma Arma, ou Duas Armas Utilizadas em Conjunto) [20 ou 25]; Queda de Gato [10]; Super Escalada [3/nível]; Super Salto [10/nível]; Venturoso [15]; ou melhorar a Boa Forma [5] para Ótima Forma [15].

Qualidades: Uma entre Balançar [1], Com Capa [1], ou Estilo [1].

Desvantagens: Um total de -20 pontos dentre Código de Honra [-5 a -15], Excesso de Confiança [-5*], Impulsividade [-10*], Marca Registrada (Simples) [-5], ou Trapaceiro [-15*].

Perícias Curinga: Uma entre Arco!, Arremesso!, Chicote!, Deslocamento!, Espada!, ou Vara! (MD) DX+2 [48]-18.

Perícias Comuns: Uma entre Linguagem Corporal ou Observação, ambas (M) Per+2 [8]-12. Qualquer uma entre Acrobacia (D) DX [4]-16, Boxe (M) DX+1 [4]-17, Escalada (M) DX+1 [4]-17, Furtividade (M) DX+1 [4]-17, Luta Greco-Romana (M) DX+1 [4]-17, ou Salto (F) DX+2 [4]-18. Quaisquer duas entre Acrobacia (D) DX-1 [2]-15, Boxe (F) DX [2]-16, Escalada (M) DX [2]-16, Furtividade (M) DX [2]-16, Luta Greco-Romana (M) DX [2]-16, Salto (F) DX+1 [2]-17, ou uma perícia de arma.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Concede um bônus de +1 para o uso de qualquer perícia curinga no lugar de Sacar Rápido.

Observações: Para melhorar este modelo, aumente a DX para 20 e acrescente muitas vantagens. Estes podem ser o resultado de treinamento intensivo ou habilidades sobre-humanas. Alternativamente, veja modelos superpoderosos que funcionam com este tema, como o Velocista ou o Biomorfo baseado em uma forma de vida rápida e ágil.

Interpretando o Papel: Em combate você é um alvo difícil, com Esquiva 11 (13 para esquivas acrobáticas); se aproveite disso. Use movimentos de ataque rápidos, como encontrões e voadoras, ou ataque seus inimigos à distância com excelente pontaria. Lembre-se que o Deslocamento! pode ser usado para ataques acrobáticos e que perícias curinga de combate podem ser usadas para saltos e acrobacias. Certifique-se de aproveitar os bônus de dano do Mestre de Armas, Boxe ou Deslocamento! Fora do combate, elimine os obstáculos escalando paredes ou andando em bordas estreitas; mostre sua graça e coordenação naturais.

Arquétipo

2.000 pontos

Você se encaixa no mais comum de todos os padrões heroicos: incríveis força, velocidade e resistência, além da capacidade de voar (ou algo parecido). Você é poderoso o suficiente para ser quase imune à prisão por via da força. Se você é um herói, você segue a lei ou é honrado por causa de suas convicções pessoais; se você é um vilão ou anti-herói, você é movido por um sentimento de superioridade em relação aos mortais comuns.

Atributos: ST 33/620 [100]†; DX 14 [80]; IQ 14 [80]; HT 20 [100].

Características Secundárias: Dano 3d+2/6d (33d/35d com Superesforço); BC 109 kg (10 toneladas com Superesforço); PV 33 [0]†; Vontade 20 [30]; Per 14 [0]; PF 40 [60]; Velocidade Básica 10,00 [0]‡; Deslocamento Básico 20 [0]**.

Vantagens: Aparência (Atraente) [4]; Longevidade [2]; Membrana Nictitante 15 (Super, -10%) [14]; Ótima Forma [15]; Redução de Dano (100) (Super, -10%) [270]; Regeneração (Retardar; Super, -10%) [9]; Resistência a Dano 100 (Super, -10%) [450]; Resistente a Danos ao Metabolismo (+8; Super, -10%) [14]; ST+13/+300 (Super, -10%; Superesforço, +300%) [507]; Tolerância à Temperatura 8 [8]; e duas entre as seguintes habilidades:

- **Adaptação:** Lacrado (Super, -10%) [14] + Não Respira (Reserva de Oxigênio x25, -50%; Super, -10%) [8] + Tolerância à Temperatura 8 (Super, -10%) [8].

- **Anfíbio:** Anfíbio (Super, -10%) [9] + Não Respira (Guelras, -50%; Super, -10%) [8] + Resistência à Pressão 2 (Super, -10%) [9] + Tolerância à Temperatura 4 (Frio; Super, -10%) [4].

- **Deslocamento Subterrâneo:** Escavação 1 (Custa Fadiga: 1 PF/uso, -5%; Super, -10%) [30].

- **Super-Sentidos:** Audição Parabólica 3 (Super, -10%) [11] + Visão Microscópica 1 (Super, -10%) [5] + Visão Telescópica 3 (Super, -10%) [14].

- **Visão de Calor:** Ataque por Queimadura 6d (Acurado, +1, +5%; Super, -10%; Variável, +5%) [30] (*Aparar Poderoso*: 12).

- **Voo:** Voo (Incapaz de Pairar, -15%; Super, -10%) [30].

Poderes: Gaste um total de 190 pontos nos Talentos e habilidades do seguinte poder:

Velocidade (Super; Talento 1 [5])

- **Hiper-Reflexos:** Noção do Tempo Ampliada (Super, -10%) [41] + Velocidade Básica +1,5 (Super, -10%) [27].

- **Supermobilidade:** Deslocamento Ampliado 1 (Deslocamento Terrestre 40; Super, -10%) [18] e Super Salto 6 (Super, -10%) [54].

- **Supernatação:** Deslocamento Ampliado 4 (Velocidade Aquática 64; Deve ter a habilidade Anfíbio; Super, -10%) [72].

- **Supervelocidade:** Deslocamento Básico +10 (Super, -10%) [45].

- **Supervoo:** Deslocamento Ampliado 4 (Velocidade Aérea 320; Deve ter a habilidade Voo; Super, -10%) [72].

Qualidades: Superfície de Golpe [1].

Desvantagens: Um total de -20 pontos dentre Altruísmo [-5*], Código de Honra [-5 a -15], Egoísmo [-5*], Fanatismo [-15], Honestidade [-10*], Insensível [-5], Megalomania [-10], Pacifismo [-5 a -15], ou Senso do Dever [-2 a -20].

Perícias Comuns: Briga (F) DX+2 [4]-16; Intimidação (M) Vont [2]-20 ou Liderança (M) IQ [2]-14; duas entre Corrida (M) HT+1 [4]-21, Natação (F) HT+2 [4]-22, Salto (F) DX+2 [4]-16, ou Voo (M) HT+1 [4]-21; três entre Acrobacia Aérea ou Acrobacia Aquática (D) DX [4]-14, Aparar Armas de Projétil (D) DX [4]-14, Arremesso (M) DX+1 [4]-15, Ataque Inato (Olhar) (F) DX+2 [4]-16, Entrada Forçada (F) DX+2 [4]-16, Furtividade (M) DX+1 [4]-15, Levantamento (M) HT+1 [4]-21, Observação (M) Per+1 [4]-15, ou Soltar (M) DX+1 [4]-15.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Inclui +13/+300 pontos de superforça.

‡ Inclui +1,50 Velocidade Básica pelo Poder Velocidade.

** Inclui +10 Deslocamento Básico pelo Poder Velocidade.

Observações: O modelo de arquétipo tem habilidades de combate em Escala-D: Especificamente, ele foi projetado para destruir tanques (veja *Homem vs. Máquina*, pág. 123, e a introdução de abertura do Capítulo 7, pág. 115). Este é o mais caro dos modelos. Uma versão projetada para combate em Escala-C custaria ainda mais; 4.000 pontos de personagem seriam plausíveis, gastos principalmente no aumento da RD, junto com mais habilidades opcionais. Uma versão barata, construída com 1.000 pontos de personagem, seria comparável a Hugo Danner (no *Gladiator* de Philip Wylie) ou ao Super-Homem da década de 1930: capaz de levantar carros e suportar balas, mas não destruir tanques com as mãos nuas. Este também é o mais poderoso dos modelos; MJs que o permitem devem garantir que as perícias ou poderes mais especializados de outros heróis sejam necessários na aventura.

Interpretando o Papel: Dê a sensação de que você olha para a humanidade de um outro patamar, seja com desprezo ou compaixão. Os seres humanos comuns não são uma ameaça para você; reserve todos os seus poderes — e seus PF — para outros supers, monstros gigantes ou veículos de guerra blindados. Nesse tipo de combate, mostre sua força e invulnerabilidade. Faça o mesmo fora da batalha, especialmente em emergências. Você pode andar ileso por um prédio em chamas ou levantar pesos enormes de cima de pessoas presas. Parte da lógica deste modelo é ter uma ampla gama de poderes, então procure maneiras de usar suas habilidades menores.

Biomorfo

500 pontos

Você tem poderes baseados nos de outras espécies vivas — geralmente animais, mas plantas, fungos ou até microrganismos também são possíveis. Sua identidade heroica também lembra essas criaturas. Seu corpo pode ser completamente humano ou ter algumas peculiaridades anatômicas, mas você não se transforma em outra espécie; veja *Metamorfo* (pág. 51) para essa opção.

Atributos: ST 12 [20]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 10 [0]; Per 15 [25]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 7,00 [20]; Deslocamento Básico 7 [0].

Vantagens: Ótima Forma [15]; Recuperação Muita Acelerada [15]; Reflexos em Combate [15]. Um total de 30 pontos dentre Aparência (Atraente [4] ou Elegante/Bonito [12]), Destemor [2/nível], Empatia com Animais [5], Empatia com Plantas [5], Equilíbrio Perfeito [15], Esquiva Ampliada [15/nível], Hipoalergia [10], Noção do Perigo [15], Obstinado [5], ou Propósito Maior (Defender plantas, animais, ou o meio-ambiente) [5].

Poderes: Escolha um entre os poderes abaixo:

Funcionalidade Gato (Super; Talento 1 [5])

- **Audição Incrível:** Audição Discriminatória (Super, -10%) [14] + Audição Parabólica 2 (Super, -10%) [8] + Superaudição (Super, -10%) [5].

- **Bigodes de Gato:** Sentido de Vibração (Ar; Super, -10%) [9].

- **Força do Tigre:** Resistência a Dano 1 (Super, -10%; Flexível, -20%) [4] + ST +5 (Super, -10%) [45].

- **Garras de Gato:** Garras Afiadas (Super, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [5] + Qualidades: Acessórios (Espigões de Escalada: +2 para Escalada) [1].

- **Olhos de Gato:** Visão Noturna 5 (Super, -10%) [5].

- **Pés de Gato:** Silêncio 5 (Super, -10%) [23].

- **Reflexos de Gato:** Ataque Adicional 1 (Super, -10%; Ataque Múltiplo, +20%) [28] + DX +4 (Super, -10%) [72] + Queda de Gato (Super, -10%) [9].

- **Rugido do Leão:** Terror (Base Auditiva; Total, -25%; Super, -10%; Efeito Seletivo, +20%) [26] + Qualidades: Voz Penetrante [1].

- **Velocidade do Guepardo:** Deslocamento Ampliado 1 (Deslocamento Solo 32; Super, -10%) [18] + Deslocamento Básico +8 (Super, -10%) [36].

Funcionalidade Peixe (Super; Talento 1 [5])

- **Eletricidade Corporal:** Atribuição 5 (Efeito de Área, Raio 2 metros, +50%; Emissão, -20%; Super, -10%; Requer Recarga, 5 segundos, -10%; Somente Subaquático, +0%) [55] + Habilidade Alternativa: Sentido de Campo (Arco Estendido, 360°, +125%; Super, -10%) [5].

- **Escamas de Peixe:** Resistência a Dano 4 (Super, -10%; Pele Resistente, -40%) [10] (*Bloqueio Poderoso:* 10 no ar, 15 na água).

- **Força Oceânica:** ST+9 (Acesso, Somente na água, -30%; Super, -10%) [54] + HT+9 (Acesso, Somente na água, -30%; Super, -10%) [54].

- **Respirar Água:** Não Respira (Super, -10%; Guelras, -50%) [8] + Olfato Discriminatório (Super, -10%; Consulta, +50%; Somente Subaquático, -0%) [21] + Resistência à Pressão 1 [5].

- **Super Natação:** Anfíbio (Super, -10%) [9] + Deslocamento Ampliado 2 (Velocidade Aquática 24; Super, -10%) [36].

- **Visão Subaquática:** Membrana Nictitante 2 (Super, -10%) [2] + Visão Noturna 4 (Super, -10%) [4].

Funcionalidade Planta (Super; Talento 1 [5])

- **Aperto de Cipó:** Retenção 20 (Constritivo, +75%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -35%; Somente Dano por Queimadura, Corrosão, ou Corte, +10%; Super, -10%) [56].

- **Camuflagem:** Camaleão 8 (Sempre Ativa, -10%; Ambiental, Vegetação Densa, -40%; Super, -10%) [16] (*Esquiva Poderosa Sensorial:* 1).

- **Deslocamento Florestal:** Adaptação ao Terreno (Vegetação Densa; Super, -10%) [5] + Pendular (Super, -10%) [5].

- **Fotossíntese:** Não Come nem Bebe (Somente Alimentos, -50%; Super, -10%) [4].

- **Hera Venenosa:** Atribuição 1 (Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%; Atraso, 1 minuto -10%; Aura, +80%; Coceira, +10%; Super, -10%) [11].

- **Pele de Casca:** Resistência a Dano 4 (Sem Armadura, -40%; Super, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [12] (*Bloqueio Poderoso:* 12).

- **Perfume:** Atribuição 3 (Êxtase, +100%; Imprecação, -1/metro, +100%; Super, -10%; Base Olfativa, -20%; Efeito Secundário, Alucinação, +10%) [84].

- **Renovação Vegetal:** Restaurar Membros (Super, -10%) [36] + HT+4 (Super, -10%) [36].

Desvantagens: Um total de -30 pontos dentre Aparência (Sem Atrativos [-4] ou Feio [-8]), Bestial [-10], Excesso de Confiança [-5*], Fúria [-10*], Feições Estranhas [-1/nível], Impulsividade [-10*], ou Senso do Dever [Varia].

Perícias Curinga: Deslocamento! (MD) DX+2 [48]-14.

Perícias Comuns: Briga (F) DX+2 [4]-14; duas entre Armadilhas (M) IQ+1 [4]-11, Conhecimento Oculto (Mistérios da natureza) (M) IQ+1 [4]-11, Habilidade com Nós (F) DX+2 [4]-14, Linguagem Corporal (M) Per+1 [4]-16, Naturalista (D) IQ [4]-10, Observação (M) Per+1 [4]-16, Rastreamento (M) Per+1 [4]-16, e Sobrevivência (Qualquer) (M) Per+1 [4]-16.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações: Os três exemplos dados aqui são apenas ilustrações do tema básico. Muitas outras versões são possíveis. Idealmente, o jogador deve escolher uma forma de vida e o MJ deve apresentar uma lista adequada de habilidades, aplicando algum pensamento criativo às capacidades dos organismos reais.

Versões menos poderosas deste modelo têm bônus menores para atributos e habilidades de ataque, defesa e movimento mais fracas. Listas de habilidades um pouco menores também são uma opção, mas lembre-se de que vários pequenos poderes ajudam a transmitir o sabor biológico do modelo.

Para versões mais poderosas, considere acrescentar a capacidade de controlar plantas ou animais; metamorfose real para outras espécies; ou um corpo grande e poderoso (veja *Brutamontes*, pág. 43).

Interpretando o Papel: Sugestione as plantas ou animais, em que suas habilidades se baseiam, através do seu comportamento. Sua inteligência humana é influenciada por instintos e percepções não-humanos; você percebe coisas que os seres humanos comuns deixariam passar. Use muito suas perícias que não são de combate, para tirar vantagem dessa percepção. Encontre maneiras de usar seus poderes menores para fazer as coisas, para lembrar aos outros jogadores que você tem todos esses poderes. Enfatize sua sintonia com o mundo natural e sua proteção em relação a ele.

Brutamontes

1.000 pontos

Você é incrivelmente forte e causa muitos danos; você também resiste a muitos ferimentos. Seu estilo de combate é brutalmente aberto demais para que alguém consiga igualar. Além de sua pura resistência física, você tem a coragem de continuar lutando mesmo quando está levando uma surra.

Atributos: ST 20 [100]; DX 12 [40]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 2d-1/3d+2; BC 40 kg; PV 20 [0]; Vontade 14 [20]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Difícil de Subjugar +3 [6]. Ótima Forma [15]. Recuperação Acelerada [5]. Um total de 10 pontos dentre Hipoalergia [10], Obstinado [5], Propósito Maior [5], e aumento no Desloca-

mento Básico [5/nível]; 36 pontos escolhidos entre Ataque por Contusão 8d (Cone, 1 metro de largura máxima, +60%; Sem Ferimento, -50%; Alcance Reduzido, 1/10, -30%; Super†, -10%) [28], Escavação 2 (Super†, -10%) [36], Prender a Respiração 4 (Super†, -10%) [8] (*Aparar Poderoso*: 10), Resistência a Dano 8 (Super†, -10%) [36] (*Bloqueio Poderoso*: 9), Super Arremesso 4 (Super†, -10%) [36], ou Super Salto 4 (Super†, -10%) [36]; e uma entre as seguintes habilidades:

- Homem de 15 Metros: Redução de Dano (50) (Acesso: Somente quando aumentado, -10%; Super, -10%) [200] + Resistência a Dano 5 (Acesso: Somente quando aumentado, -10%; Super, -10%; Pele Resistente, -40%) [10] + Crescimento 5 (Super, -10%) [45] + ST+46 (Tamanho, -50%; Super, -10%) [184] + ST+9/70 (Tamanho, -50%; Super, -10%; Superesforço, +300%) [306].

- Homem de Aço: Forma Alternativa (Corpo de Metal; Tempo Reduzido 5, +100%; Super, -10%) [187] + Peculiaridade: Incapaz de Flutuar [-1] + Redução de Dano (30) (Somente na Forma Metálica, -10%) [203] + ST+9/70 (Somente na Forma Metálica, -10%; Superesforço, +300%) [351] + Superfície de Golpe [1] + Tolerância à Temperatura 4 (Calor, 2 °C a 59 °C; Somente na Forma Metálica, -10%) [4].

- Força Super-humana: Redução de Dano (100) (Super, -10%) [270] + Resistência a Dano 2 (Flexível, -20%; Super, -10%) [7] + e ST+12/200 (Super, -10%; Superesforço, +300%) [468].

Qualidades: Treinamento Incomum (Golpe Poderoso; Contra ojetos massivos ou oponentes super-humanos) [1].

Desvantagens: Um total de -30 pontos dentre Aparência (Monstruoso) [-20], Atrapalhado [-5 ou -10], Consumo Ampliado 1 [-10], Entorpecido [-20], Estigma Social (Aberração) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Irritabilidade [-10*], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], ou Teimosia [-5].

Perícias Comuns: Briga (F) DX+4 [12]-16; Entrada Forçada (F) DX+2 [4]-14; e uma entre Arremesso (M) DX+1 [4]-13, Ataque Inato (Sopro) (F) DX+2 [4]-14, Levantamento (M) HT+1 [4]-13, Luta Greco-Romana (M) DX+1 [4]-13, Salto (F) DX+2 [4]-14, ou Sumô (M) DX+1 [4]-13.

Perícias Exóticas: Golpe Poderoso (D) Vont+2 [12]-16.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Para a versão Homem de Aço deste modelo, substitua Somente na Forma Metálica, -10%, por Super, -10%.

Observação: As habilidades sobre-humanas deste modelo são compradas com o modificador de fonte Super, mas não recebem um modificador de poder, porque a maioria delas são basicamente passivas e porque personagens brutamontes não são sutis — eles dependem mais do poder bruto do que da aplicação precisa.

Este modelo oferece opções para cobrir a maioria dos principais tipos de heróis que dependem *principalmente* da força física. Um Homem de 15 Metros tem BC 562,5 kg e dano 8d+2/10d+2 (1.850 kg, 14d+2/16d+2 com Superesforço); o Homem de Aço tem BC 84 kg e dano 3d/5d+2 (810 kg, 103/12d com Superesforço); o herói com Força Sobre-Humana tem BC 102,5 kg e dano 3d+1/6d-1 (2,5 toneladas, 23d/25d com Superesforço).

Os Brutamontes podem ser potencializados para heróis que fazem o mundo tremer de várias maneiras. Para um herói comparativamente forte que também possui capacidades de deslocamento ampliadas, veja o modelo Arquétipo (pág. 42). Para um levantador de peso, coloque a maioria dos pontos adicionais em ST de Levantamento com Superesforço. Para um lutador mais mortal, compre ST, RD e o maior número possível de super-habilidades secundárias. Considere comprar outras habilidades esotéricas e vantagens Treinamento Incomum: Golpe Debilitante, Salto Voador e Postura Imóvel, todos se encaixam no tipo de feitos que brutamontes realizam.

Para ir na direção contrária, remova a opção Superesforço da ST, abandone a habilidade secundária e depois retire os pontos da ST e Crescimento tanto quanto necessário. Um gigante menor ou um super-humano menos poderoso ainda são opções nesse nível; um homem de metal não é, a menos que o jogador esteja satisfeito apenas em ser feito de metal e de não se machucar facilmente.

Interpretando o Papel: Brutamontes são um modelo muito direto; tudo gira ao redor de levantar pesos imensos e golpear e resistir a golpes maciços. A combinação de Superesforço e Golpe Poderoso é especialmente boa para esse tipo de cena dramática; usar um turno ou dois para aumentar sua concentração e, em seguida, realizar enormes proezas de força está bem adequado ao estilo de HQs clássicas de super-heróis. O outro grande momento para personagens brutamontes é lutar contra um inimigo poderoso o suficiente para feri-los seriamente, aproveitando suas pontuações altas em Difícil de Subjugar e HT.

Cinético

500 pontos

O tema de suas habilidades é exercer força à distância, seja por telecinesia, gravidade ou magnetismo. A telecinese é normalmente um poder psíquico; gravidade e magnetismo são geralmente super poderes genéricos. Como o Lançador, você é um especialista em ataques à distância, mas os efeitos de suas habilidades geralmente parecem agarrar ou empurrar — e geralmente usam perícias de ataque corpo a corpo.

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Um total de 30 pontos dentre Ataque Adicional 1 [25], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Obstinado [5], Rastreamento Ampliado 1 [5], Reflexos em Combate [15], Senso de Direção [5], ou Versátil [5].

Poderes: Escolha um entre os poderes abaixo:

Gravidade (Super; Talento 2 [10])

- *Ajuste do Campo Planetário:* Controle de Gravidade 6 (Fenômeno Natural, +100%; Requer Preparo, 1 minuto, -20%; Super, -10%) [204]†.

- *Antigravidade:* Caminhar no Ar (Planetário, -5%; Super, -10%) [17].

- *Controle Gravitacional:* Controle de Gravidade 10 (Longa Distância, +40%; Super, -10%) [260]†.

- *Deflexão:* Esquiva Ampliada 2 (Super, -10%) [27].

- *Feixe de Tração:* Telecinese 10 (Atração, -60%; Alcance Ampliado, ×5, +20%; Super, -10%) [25].

Magnetismo (Super; Talento 2 [10])

- *Aderência Magnética:* Aderência (Atração, +25%; Magnética, -50%; Efeito Incômodo, Corpo atraindo materiais ferrosos, -5%; Super, -10%) [12].

- *Compressão Magnética:* Ataque por Contusão 15d (Efeito de Área, Raio 2 metros, +50%; Magnética, -50%; Imprecisão, +150%; Sem Projeção, -10%; Super, -10%; Sobreensão, +20%) [188]†.

- *Controle de Campo Magnético:* Controle de Magnetismo 6 (Persistente, +40%; Longa Distância, +40%; Super, -10%) [204].

- *Força Magnética:* Telecinese 32 (Magnética, -50%; Super, -10%) [64]†.

- *Percepção de Campo Magnético:* Detectar Materiais Ferrosos (Super, -10%) [9] + Detectar Campos Magnéticos (Super, -10%) [9].

- *Suspensão Magnética:* Voo (Planetário, -5%; Super, -10%) [34].

Psicocinese (Super; Talento 2 [10])

- *Deflexão*: Esquiva Ampliada 4 (Super, -10%) [54].
- *Força Amplificada*: ST de Levantamento +10/100 (Super, -10%; Superesforço, +400%) [147]†.
- *Levitacão*: Deslocamento Ampliado 1,5 (Velocidade Aérea 72; Super, -10%) [27] + Voo (Super, -10%) [36].
- *Mãos Fantasma*: Telecinese 35 (Alcance Ampliado, ×5, +20%; Super, -10%) [193]†.
- *Rede Invisível*: Retenção 20 (Efeito de Área, 32 metros, +250%; Chance única, -10%; Super, -10%; Inquebrável, +40%) [148]†.

Desvantagens: Um total de -20 pontos dentre Deficiência Física [-10/-20], Distúrbio Neurológico [Varia], Dor Crônica [Varia], Excesso de Confiança [-5*], Honestidade [-10*], Maneta (Um Braço) [-20], Maneta (Uma Mão) [-15], ou Trapaceiro [-15*].

Perícias Comuns: Uma entre Arma de Arremesso (Qualquer) (F) DX+1 [2]-13, Arremesso (M) DX [2]-12, Ataque Inato (F) DX+1 [2]-13, Capa (M) DX [2]-12, Garrote (F) DX+1 [2]-13, Laço (M) DX [2]-12, Luta Greco-Romana (M) DX [2]-12, ou Rede (D) DX-1 [2]-11. Duas entre Acrobacia (D) DX [4]-12, Aparar Armas de Projétil (D) DX [4]-12, Armadilhas (M) IQ+1 [4]-13, Arrombamento (M) IQ+1 [4]-13, Entrada Forçada (F) DX+2 [4]-14, Escalada (M) DX+1 [4]-13, Ferreiro (Ferro) (M) IQ+1 [4]-13, Fuga (D) DX [4]-12, Habilidade com Nós (F) DX+2 [4]-14, Jogos de Azar (M) IQ+1 [4]-13, Levantamento (M) HT+1 [4]-13, Prestidigitação (D) DX [4]-12, Punga (D) DX [4]-12, Salto (F) DX+2 [4]-14, Surrupiar (M) DX+1 [4]-13, e Voo (M) HT+1 [4]-13.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Habilidades alternativas. A habilidade de maior custo deve ser comprada pelo valor apresentado; as demais podem ser compradas a 1/5 do valor listado.

Observações: Reduzir os poderes de um cinético geralmente significa diminuir drasticamente o peso que ele pode manipular. A cinética no nível das ruas depende mais da sutileza do que da força. Intensificá-la permite que ele lide com cargas substanciais e evite os problemas de controle e integridade estrutural, pois a força pode ser aplicada a todo o alvo simultaneamente. O modificador Superesforço definitivamente vale a pena ser considerado. A Mente Compartmentada permite que você manipule objetos com seus poderes enquanto faz outras coisas também; é ideal para colocar seus inimigos em desvantagem.

Interpretando o Papel: Seus grandes efeitos especiais envolvem objetos enormes subindo pelos ares, ou voando em sua direção ou para longe de você. Isso definitivamente inclui pessoas que te atacam ou te ofendem. Usar o poder de sua mente para lançar um bandido ou valentão musculoso do outro lado da sala tem um valor óbvio de autossatisfação. Mas não negligencie as aplicações sutis, especialmente para alcançar lugares inacessíveis ou fazer suas perícias manuais funcionarem melhor. Todas as versões deste modelo também oferecem alguma forma de voo, o clássico efeito especial supers.

Encouraçado

1.000 pontos

Você é o equivalente a um brutamontes, mas sem superpoderes. Em vez disso, essa sua força e resistência aprimoradas tem origem tecnológica: uma armadura que detecta, imita, e amplifica seus movimentos. Isso está muito além da tecnologia existente para que as habilidades do traje possam ser compradas como vantagens com limitações de instrumentos. Supõe-se que você mesmo o construiu e o mantém conforme a necessidade.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 16 [120]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 16 [0]; Per 16 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6,00 [10]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Desenvolvedor [25]; Riqueza (Rico) [20]; e 20 pontos dentre Apetrechos [varia], Artífice [10/nível], Boa Forma [5], Habilidade Matemática [10/nível], NT Alto 1 [5], Obstinado [5], Renda Própria [1/nível], ou Versátil [5].

Poder: Gaste um total de 730 pontos nos Talentos e habilidades do seguinte poder:

Armadura (Superciência; Talento 1 [5])

- *Amplificação de Força*: ST Estendida 150 (Frágil, RD 25, Mecanismo Complexo, MT 0, -35%; Pode Ser Roubadado, Retirado à força, -10%; Desvantagem Exigida, Manutenção, 1 pessoa, semanal, -5%; Tamanho, -10%; Superciência, -10%) [300].†

- *Armadura Blindada*: RD 60 (Frágil, RD 25, MT 0, -30%; Pode Ser Roubadado, Retirado à força, -10%; Enrijecido 4, +80%; Desvantagem Exigida, Manutenção, 1 pessoa, semanal, -5%; Superciência, -10%) [375] (*Bloqueio Poderoso*: 9).

- *Mochila a Jato*: Super Salto 10 (Frágil, RD 25, Mecanismo Complexo, MT -3, -25%; Pode Ser Roubadado, Retirado à força, -10%; Uso Limitados, 4 por dia, -20%; Efeito Incômodo, Exaustão, -5%; Desvantagem Exigida, Manutenção, 1 pessoa, semanal, -5%; Superciência, -10%) [25].

- *Pacote Sensorial*: Visão Hiperespectral (Frágil, RD 25, Mecanismo Complexo, MT -4, -25%; Pode Ser Roubadado, Retirado à força, -10%; Banda Baixa Estendida, +30%; Superciência, -10%) [22] + Visão Telescópica 1 (Frágil, RD 25, Mecanismo Complexo, MT -4, -25%; Pode Ser Roubadado, Retirado à força, -10%; Superciência, -10%) [3].

- *Plug-Ins*: Entradas para Chips 1 (8; Frágil, RD 25, Mecanismo Complexo, MT -4, -25%; Pode Ser Roubadado, Retirado à força, -10%; Limitada, Eletrônica, -10%; Duração Máxima, 8 horas, -5%; Somente Habilidades Físicas, +50%; Desvantagem Exigida, Manutenção, 1 pessoa, semanal, -5%; Superciência, -10%) [25].

- *Superfície Eletrificada*: Ataque por Queimadura 3d-1 (Aura, +80%; Frágil, RD 25, Mecanismo Complexo, MT 0, -35%; Pode Ser Roubadado, Retirado à força, -10%; Duração Máxima, 8 horas, -5%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, Incapaz de Aparar, -30%; Desvantagem Exigida, Manutenção, 1 pessoa, semanal, -5%; Efeito Colateral, Atordoamento, +50%; Superciência, -10%; Sobretenção, +20%; Subaquático, +20%) [25].

- *Suporte Vital*: Lacrado (Frágil, RD 25, MT -3, -20%; Pode Ser Roubadado, Retirado à força, -10%; Desvantagem Exigida, Manutenção, 1 pessoa, semanal, -5%; Superciência, -10%) [9] + Não Respira (Frágil, RD 25, Mecanismo Complexo, MT -3, -25%; Pode Ser Roubadado, Retirado à força, -10%; Reserva de Oxigênio, 300 vezes, -10%; Desvantagem Exigida, Manutenção, 1 pessoa, semanal, -5%; Superciência, -10%) [8] + Tolerância à Temperatura 20 (-60 °C a 93 °C; Frágil, Mecanismo Complexo, MT 0, -35%; Pode Ser Roubadado, Remoção à força, -10%; Exige Desvantagem, Manutenção, 1 pessoa, semanal, -5%; Superciência, -10%) [8].

Desvantagens: Um total de -25 pontos dentre Código de Honra (Profissionais) [-5], Dívidas [-1/nível], Deficiência Física (Mitigador: Armadura, -60%) [Varia], Disopia (Mitigador: Óculos ou Lentes de Contato, -60%) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Inimigos (Rivais nos Negócios) [Varia], Maneta (Um Braço) (Mitigador: Armadura, -60%) [-8], Maneta (Uma Mão) (Mitigador: Armadura, -60%) [-6], Megalomania [-10], Pacifismo [-5 a -15], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Curinga: Inventor! (MD) IQ+2 [48]-18.

Perícias Comuns: Utilização de Traje Especial (Traje de Combate) (M) DX+2 [8]-13. Duas entre Acrobacia Aérea (D) DX-1 [2]-10, Briga (F) DX+1 [2]-12, Entrada Forçada (F) DX+1 [2]-12, Observação (M) Per [2]-16, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Qualquer) (M) IQ [2]-16, ou Salto (F) DX+1 [2]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pag. MB120.

† Veja *Exoesqueleto*, pág. 78.

Observações: Como sua armadura é projetada para responder aos movimentos naturais de seu corpo, ela é elegível para um Talento de poder e um modificador de poder.

O modelo encouraçado não se adapta bem à redução de escala; um tecnófilo com armadura e armas avançadas, mas nenhum aumento de ST é o equivalente mais próximo. Para escalar para cima um encouraçado, aumente a ST e RD do traje, e acrescente mais funções secundárias. Tomando Desenvolvedor Rápido e aumentando o NH na perícia Inventor! também pode ajudar.

Este modelo assume que você construiu sua própria armadura, mas nem todos os encouraçados fazem isso; alguns usam equipamentos que foram feitos para eles. Para criar esse tipo de personagem, diminua a IQ e elimine a vantagem Desenvolvedor e a perícia Inventor! (embora ele possa ser habilidoso em Armeiro e Mecânica). Dê a ele um Desenvolvedor amigo, Patrono, ou riqueza suficiente para pagar alguém para construir uma armadura para ele. Se ele não precisou pagar, sua Riqueza pode ser reduzida e ele pode ter um Dever para com o criador da armadura; estes pontos economizados podem pagar pela DX e perícias de combate mais com NH mais altos para explicar por que ele foi escolhido para usar o traje.

Um tipo de personagem semelhante ao encouraçado é o ciborgue. Em vez de usar uma armadura motorizada, ele tem próteses com capacidades semelhantes no lugar de seus membros originais. Ciborgues são muito propensos a ter amigos Desenvolvedores ou Patronos.

Interpretando o Papel: Você combina dois temas diferentes e precisa dar atenção a ambos. Por um lado, você pode desferir e suportar golpes enormes como o Brutamontes. Por outro, você é inteligente, inventivo e tecnologicamente habilidoso. Use seu conhecimento para resolver problemas em vez de apenas confiar na força bruta. Mas use a força também, quando for a solução mais simples!

Fantasma

250 pontos

Você se especializou em infiltração: indo onde não deveria estar, sem ser notado. Seus poderes são sutis e não têm efeitos diretos de combate, embora possam ajudá-lo a surpreender um inimigo ou evitar seus ataques.

Atributos: ST 9 [-10]; DX 14 [80]; IQ 11 [20]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d-1; BC 8 kg; PV 9 [0]; Vontade 11 [0]; Per 14 [15]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 7,00 [20]; Deslocamento Básico 7 [0].

Vantagens: 25 pontos entre Apagado [10], Boa Forma [5], Equilíbrio Perfeito [15], Esquiva Ampliada [15], Fleuma [15], Noção do Perigo [15], Obstinado [5], Senso de Direção [5], Venturoso [15], e Visão Periférica [15].

Poderes: Escolha um entre os poderes abaixo:

Encolhimento (Super; Talento 1 [5])

• **Diminuição:** Encolhimento 6 (Capaz de Carregar Objetos, Nenhuma Carga, +10%; Somente Tamanho Mínimo, +0%; Super, -10%) [30] + Queda de Gato (Queda Suave, +20%; Somente Quando Encolhido, -10%; Super, -10%) [10] + Silêncio 4 (Somente Quando Encolhido, -10%; Super, -10%) [16].

• **Salto de Gafanhoto:** Super Salto 3 (Somente Quando Encolhido, -10%; Super, -10%) [24].

Invisibilidade (Super; Talento 1 [5])

• **Desaparecer:** Invisibilidade para Visão Eletromagnética (Afeta Máquinas, +50%; Capaz de Carregar Objetos, Luz, +20%; Super, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [68] (*Esquiva Poderosa Sensorial:* 10).

• **Dobra-Luz:** Controle da Luz 1 (Acesso, Somente Quando Visível, -10%; Custa Fadiga, 1 PF/uso, -5%; Exige Concentrar, -15%; Super, -10%) [12] (*Bloqueio Poderoso:* 8).

Mudança de Fase (Super; Talento 1 [5])

• **Mudança de Fase:** Insustanciabilidade (Capaz de Carregar Objetos, Luz, +20%; Sem Deslocamento Vertical, -10%; Super, -10%) [80] (*Esquiva Poderosa:* 10).

Teletransportação (Super; Talento 1 [5])

• **Teleporte:** Dobra (Translocação, +25%; Custa Fadiga, 1 PF/uso, -5%; Capacidade de Carga Adicional, Luz, +10%; Efeito Incômodo, Barulho de estalo óbvio no ponto de partida, -5%; Limite de Distância 500 metros, -35%; Super, -10%) [80].

Desvantagens: Um total de -15 pontos entre Código de Honra (Profissionais) [-5] ou (Cavaleiros) [-10], Convulsões Pós-combate [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Pacifismo [Varia], Paralisia Frente ao Combate [-15], Segredo [-5 ou -10], ou Trapaceiro [-15*].

Peculiaridade: Uma entre Antipático, Cuidadoso, Enxerido, Marca Registrada, ou Vício Menor: [-1]

Perícia Curinga: Uma entre Deslocamento! ou Ladrão!, ambas (MD) DX [24]-14.

Perícias Comuns: Observação (M) Per [2]-14. Perseguição (M) IQ+1 [3]-12.† Prestidigitação (D) DX-2 [1]-12. Uma entre Briga (F) DX [1]-14, Caratê (D) DX-2 [1]-12, Judô (D) DX-2 [1]-12, ou Luta Greco-Romana (M) DX-1 [1]-13.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pag. MB120.

† Comprada com nível predefinido de Ladrão!-4.

Observações: A maneira mais simples de fortalecer este modelo é acrescentar habilidades de combate. O teletransportador pode ganhar Confiável, permitindo que ele se teleporte e ataque em um turno (veja *Teleporte de Combate*, pág. 126); o encolhedor pode manter seus atributos físicos normais apesar de seu tamanho reduzido; o faseador pode ganhar a habilidade de afetar objetos materiais e desenvolver ataques corpo a corpo que contornam as defesas de um inimigo. Heróis invisíveis têm menos opções óbvias, mas uma delas é em direção a um espectro mais amplo de poderes de controle de luz.

Interpretando o Papel: Eles nem viram você chegando! Suas habilidades permitem que você entre em lugares onde não deveria estar. Use-os para aprimorar suas perícias (consulte *Habilidades que Ampliam Perícias*, no **GURPS Poderes**). Se você tiver que lutar, escolha ataques surpresa e defesas evasivas. Se seus inimigos dependem de engenhocas, faça delas seus alvos; se eles têm segredos, esgueire-se e espione-os.

Homem Borracha

250 pontos

Seu corpo é aparentemente feito de borracha. Você pode se esticar, mudar de forma e resistir ileso a golpes. A incrível flexibilidade de todo o seu corpo o torna imune a quebrar ossos. Outros talentos estão disponíveis como poderes opcionais, e você é bom em inventar novos usos para suas habilidades.



Atributos: ST 12 [20]; DX 13 [60]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 10 [0]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,25 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Braços Adicionais 2 (Pés Manipuladores, -30%) [14]; Destreza Manual Elevada +1 [5]; Reflexos em Combate [15]; Tolerância a Ferimentos (Ossos Inquebráveis) [10]; Versátil [5].

Poderes: Gaste um total de 114 pontos nos talentos e habilidades do seguinte poder:

Elástico (Super; Talento 2 [10])

- **Absorção de Impacto:** Resistência a Dano 5 (Limitada: Ataques Físicos, -20%; Super, -10%; Pele Resistente, -40%) [8] (*Bloqueio Poderoso*: 11).

- **Mão de Martelo:** Golpeadores por Contusão (Comprido, MT +1, +100%; Tempo Reduzido 1, +20%; Super, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%; Desvantagem Temporária: Maneta (Um Braço), -20%) [10] + ST de Golpe +4 (Somente um Ataque, -60%; Super, -10%) [6].

- **Máscara:** Pele Elástica (Exige manobra Preparar, -10%; Super, -10%) [16].

- **Membranas Planadoras:** Voo (Planar, -50%; Super, -10%) [16].

- **Plasticidade:** Ataque Constrictivo (Engolfar, +60%; Super, -10%) [23] + Ultraflexibilidade das Juntas (Super, -10%) [14] + Elasticidade 5 (Super, -10%) [27] (*Esquiva Poderosa*: 11).

- **Quicar:** Super Salto 4 (Somente Quicar, -50%; Super, -10%) [16].

Desvantagem: Vulnerabilidade (Dano por Corte, x2) [-30].

Perícias Comuns: Fuga (D) DX [4]-13; Luta Greco-Romana (M) DX+1 [4]-14; e duas entre Acrobacia Aérea (D) DX-1 [2]-12, Arte Erótica (M) DX [2]-13, Briga (F) DX+1 [2]-14, Disfarce (M) IQ [2]-10, Escalada (M) DX [2]-13, Prestidigitação (D) DX [2]-13†, e Salto (F) DX+1 [2]-14.

† Inclui +1 pela Destreza Manual Elevada.

Observações: Para aprimorar este modelo para uma versão completa das HQs clássicas de super-heróis, comece com uma, ou até mesmo ambas, das seguintes alterações: Primeiro, substitua Absorção de Impacto e Tolerância a Ferimentos (Ossos Inquebráveis) pela habilidade *Corpo Proteico*: Tolerância a Ferimentos (Difuso; Poderes Elásticos, -10%; Infiltração, +30%) [120]. Em seguida, acrescente a habilidade *Imitação de Objeto*: Morfose (Cosmética, -50%; Poderes Elásticos, -10%; Tempo Reduzido 4, +80%; Somente Formas Não-Vivas, -0%) [120]. Os pontos restantes podem ser gastos em ampliações de atributos e níveis de habilidade, aumento de Elasticidade e mais poderes secundários.

Interpretando o Papel: Crie o hábito de se esticar para alcançar coisas, deformar seu corpo para entrar em lugares apertados e assim por diante. Em combate, ou acesse a sala para atacar

seus inimigos ou use seus poderes de alongamento para apertá-los. Você pode absorver comumente o impacto da maioria dos socos; use Bloqueios Poderosos para se proteger de disparos de armas de fogo. Em emergências, force ao máximo suas habilidades de se esticar para alcançar distâncias extremas. Este modelo é especialmente adequado para campanhas absurdas, com o herói alongando partes do corpo de maneira grotesca ou imitando móveis da casa.

Homem Plus

500 pontos

Você tem as mesmas habilidades de um ser humano normal, mas ampliadas até o limite do desempenho humano e, de certa forma, além dele. Entretanto, você não é indestrutível e ainda precisa contar com proteção externa e manobras defensivas para evitar ataques letais. Suas habilidades podem ser o resultado de uma rotina de treinamento incrivelmente avançada, drogas, aprimoramentos científicos ou mágicos, ou uma combinação de todos os três.

Atributos: ST 20 [100]; DX 20 [200]; IQ 11 [20]; HT 20 [100].

Características Secundárias: Dano 2d-1/3d+2; BC 40 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [10]; Per 11 [0]; PF 20 [0]; Velocidade Básica 10,00 [0]; Deslocamento Básico 10 [0].

Vantagens: Aparência (Atraente) [4]; Boa Forma [5]; Reflexos em Combate [15]; e um entre os seguintes equipamentos:

- **Cota de Superliga:** Resistência a Dano 16 (Fragilidade, RD 16, MT 0, -30%; Pode Ser Roubadado, Retirado à força, -10%; Flexível, -20%; Parcial, Tronco, -10%) [24] + Qualidades: Collant [1]. Traços Inerentes: RD 24, 24 PV, 13,5 kg.

- **Escudo Médio de Superliga:** Bônus de Defesa 2 (Fragilidade, RD 10, MT -2, -30%; Pode Ser Roubadado, Disputa Rápida de ST, -30%) [24] + Qualidades: Superfície de Golpe [1]. Traços Inerentes: BD 3, RD 10, 80 PV, 5 kg; cobertura RD 30.

Desvantagens: Um total de -25 pontos dentre Altruísmo [-5*], Bribeiro [-10*], Código de Honra [-5 a -15], Consumo Ampliado 1 [-5], Egoísmo [-5*], Fanatismo [-15], Honestidade [-10*], Indulgente [-15*], Insensível [-5], Intolerância [-5 ou -10], Manutenção [Varia], Megalomania [-10], Pacifismo [-5 a -15], ou Senso do Dever [-2 a -20].

Perícias Curinga: Punho! (MD) DX+1 [36]-21; uma entre Arremesso!, Condutor!, ou Deslocamento!, todas (MD) DX-2 [6]-18.

Perícias Comuns: Duas entre Canto (F) HT+1 [2]-21, Capa (M) DX [2]-20, Condução (M) DX [2]-20, Controle de Respiração (D) HT-1 [2]-19, Dança (M) DX [2]-20, Escudo (F) DX+1 [2]-21, Esportes (Qualquer) (M) DX [2]-20, Furtividade (M) DX [2]-20, Jogos de Entretenimento (Regras Esportivas) (F) IQ+1 [2]-12, Levantamento (M) HT [2]-20, Liderança (M) IQ [2]-11, Primeiros Socorros (F) IQ+1 [2]-12, Trato Social (F) IQ+1 [2]-12, ou 2 pontos qualquer Esporte de Combate.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pag. MB120.

Observações: Uma das versões clássicas desse tipo de herói é o “supersoldado”, um homem normal transformado em um guerreiro sobre-humano. Os americanos remetem ao Capitão América, mas qualquer país poderia ter um herói tão patriótico.

Uma versão de baixo poder deste modelo geralmente reflete um personagem cujas habilidades vêm de treinamento intensivo, incluindo poucos ou nenhum superpoder. Esses heróis são menos propensos a ter armaduras ou escudos, confiando em evitar serem atingidos; eles podem até carregar suas próprias armas.

Para uma versão mais poderosa deste modelo, acrescente Noção de Tempo Ampliada e a capacidade de aparar balas, além de aumentos mais impressionantes de força e velocidade. Sentidos sobre-humanos e intelecto brilhante também podem ser úteis. Ou olhe para o *Arquétipo* (veja pág.42) para uma variação intimamente relacionada.

Interpretando o Papel: Você é o melhor atleta que qualquer um já viu, e seu estilo de luta reflete seus dons físicos. Suas defesas permitem que você se aproxime de um atirador para que você possa desarmá-lo e incapacitá-lo no combate corpo a corpo. Para aumentar ainda mais seu desempenho, use as regras de esforço adicional (págs. MB356). Fora do combate, você é fisicamente atraente, perfeitamente coordenado e praticamente incansável. Considere adquirir uma perícia que lhe permita causar uma boa impressão em situações sociais, como Dança ou Trato Social.

Homem Renascentista

500 pontos

Suas capacidades estão no extremo superior do espectro humano normal, ou um pouco além dele. Apesar de não ter superpoderes, geralmente não ter habilidades mágicas, e apenas pouca coisa de tecnologia avançada, você consegue se manter entre os heróis das HQs clássicas de super-heróis. O maior desafio que você enfrenta pode ser evitar uma vida tediosa — e ser um herói pode ser sua melhor maneira de superar esse desafio.

Atributos: ST 12 [20]; DX 20 [200]; IQ 20 [200]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14kg; PV 12 [0]; Vontade 20 [0]; Per 20 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 8,00 [0]; Deslocamento Básico 8 [0].

Vantagens: Aparência (Atraente) [4]; Carisma 1 [5]; Riqueza (Confortável) [10]; Status 1 [5]; 30 pontos adicionais dentre Adaptabilidade Cultural 1 [10], Ambidestria [5], Apetrechos [5/apetrecho], Boa Forma [5], Cálculos Instantâneos [2], Clericato [5], Desenvolvedor [25], Destreza Manual Elevada [5/nível], Equipamento Característico [Varia], Facilidade para Idiomas [10], Idiomas [Varia], Longevidade [2], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Obstinado [5], Reflexos em Combate [15], Reivindicar Hospitalidade [Varia], Renda Própria [1/nível], Sentidos Aguçados [2/nível], Versátil [5], Voz Melodiosa [10], ou níveis adicionais em Aparência [Varia], Carisma [5/nível], Riqueza [Varia], ou Status [5/nível].

Desvantagens: Um total de -30 pontos dentre Código de Honra (Profissionais) [-5], Convulsões Pós-combate [-5*], Doutrinas Religiosas (Qualquer) [-5 a -15], Excesso de Confiança [-5*], Indulgente [-15*], Megalomania [-10], Pacifismo [-5 a -30], Senso do Dever [Varia], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Curinga: Três dentre Acadêmico!, Ciência!, Clérigo!, Computadores!, Detectarive!, Enciclopedista!, Explorador!, Inventor!, Medicina!, ou Psicólogo!, todas IQ-2 [6]-18; uma entre Arma!, Espada!, Punho!, Vara!, ou qualquer perícia em Veículo!, todas DX-2 [6]-18; e 6 pontos adicionais em uma das perícias acima, ou em qualquer perícia curinga adicional, não restringidas às já listadas.

Perícias Comuns: Um total de 6 pontos em quaisquer perícias não cobertas pelas perícias curinga.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações: Por opção do MJ, um Homem Renascentista pode ter Aptidão Mágica 0 como uma vantagem opcional, permitindo que ele gaste seus 6 pontos adicionais de perícias curinga em Magia! e realmente possa usá-la. Níveis mais altos de Aptidão Mágica

não são recomendados; eles tendem a se tornar o foco principal do personagem, uma ênfase melhor servida com a criação de um super mago. Esta opção pode funcionar em um ambiente com magia abertamente reconhecida ou em um onde estudiosos e iniciados conheçam tradições místicas secretas.

Uma versão de nível das ruas deste modelo poderia ter ST e HT 12 e DX e IQ 14, com perícias curinga no nível DX-1 e IQ-1 por 12 pontos cada. Esse modelo poderia ser melhor chamado de “pau para toda obra”. Personagens construídos dessa maneira podem funcionar melhor como aliados para heróis ou equipes do que como heróis PdJs por si só.

Para criar uma versão de nível superior, é melhor combinar o Homem Renascentista com um modelo superpoderoso do que aumentar atributos e acrescentar ou melhorar níveis de habilidade. A versão de HQs clássicas de super-heróis já é bastante improvável e impressionante o suficiente.

Interpretando o Papel: Você sabe tudo e pode fazer qualquer coisa, geralmente melhor do que os especialistas. Faça dessa amplitude de conhecimento e perícias um traço da sua personalidade. Cultive uma ou duas vantagens incomuns e escolha pelo menos uma perícia pelo estilo em vez da utilidade.

Improvisador

500 pontos

Você tem um poder que lhe permite fazer *qualquer coisa* — ou, pelo menos, uma ampla gama de coisas diferentes. Este modelo foi criado para tirar vantagem das Habilidades Modulares.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,25 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Versátil [5]; Uma entre Aptidão Mágica 0 [5] ou NT Alto 1 [5].

Poderes: Escolha um entre os seguintes poderes:

Construtos de Força (Superciência; Talento 2 [10])

- **Nanoexame:** Mecanismos Reconfiguráveis (Externo) 2 (75, 25; Frágil, Mecanismo Complexo, Especial†, -25%; Limitado, Somente Vantagens, Foco Tecnológico, -15%; Físico ou Mental, +100%; Confiável, +1, +5%; Desvantagem Exigida: Manutenção, Mecânica, 1 pessoa, semanal, -5%; Superciência, -10%; Único, -25%) [390] + Mecanismos Reconfiguráveis (Externo) 1 (1; Frágil, Mecanismo Complexo, RD 5, MT -8, -20%; Limitado, Somente Qualidade Acessórios, Foco Tecnológico, -55%; Físico ou Mental, +100%; Confiável, +4, +20%; Desvantagem Exigida: Manutenção, Mecânica, 1 pessoa, semanal, -5%; Superciência, -10%; Único, -25%)‡ [10] (*Bloqueio Poderoso:* 9, *Esquiva Poderosa:* 9, *Aparar Poderoso:* 10).

Magia (Mágico; Talento 1 [10])

- **Rituais Mágicos:** Grimório 5 (25, 20, 15, 10, 5; Somente Vantagens, -10%; Mágica, -10%; Efeito Incômodo, Exige Encantação Falada, -5%; Pacto, Doutrinas Religiosas, Ritualismo, -5%; Físico, +100%; Inconstante, Número de Ativação 14, -10%) [400] (*Bloqueio Poderoso:* 9, *Esquiva Poderosa:* 8, *Aparar Poderoso:* 9).

Desvantagens: Um total de -15 pontos dentre Curiosidade [-5*], Dever [Varia], Doutrinas Religiosas [Varia], Excesso de Confiança [-5*], Magnetismo Sobrenatural [-15], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Comuns: Ataque Inato (F) DX+3 [8]-14. Briga (F) DX+1 [2]-12. Furtividade (M) DX+1 [4]-12. Observação (M) Per [2]-12. Pesquisa (M) IQ- 1 [1]-11. Ou Mecânica (Nanomáquinas) (M) IQ+2 [8]-14 e Engenharia (Nanomáquinas) (D) IQ [4]-12, ou Magia Ritualística (MD) IQ+1 [12]-13. Ou Matemática (Aplcada) (D) IQ-2 [1]-10 ou Ocultismo (M) IQ-1 [1]-11.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Dispositivos diferentes terão valores de RD e MT diferentes; os modificadores de durabilidade e tamanho incluídos em Frágil sempre somam -20%. Por exemplo, um construto específico pode ter MT 0 (-20%) e RD 30 (0%), ou MT -10 (0%) e RD 2 (-20%). Quando não configurados como dispositivos específicos, o nanoenxame possui MT 0 e RD 2, mas é Difuso e, portanto, quase impossível de sofrer dano. Isso é tratado como uma Traço Inerente de 0 pontos, pois não concede vantagens quando estiver nesta forma!

‡ Uma das funções de Acessórios do nanoenxame é como uma ferramenta básica de manutenção de campo para si mesmo; isso permite testes de Mecânico com NH não modificado. A manutenção da função Acessório é feita com o enxame principal, com um bônus +2 no NH efetivo.

Observações: Diminuir essas habilidades é uma tarefa simples: reduza drasticamente o número de entradas para obter um poder que só pode fazer uma ou duas coisas por vez. De outra forma, aumentar o poder é feito de uma maneira melhor, não adicionando mais entradas, mas aumentando drasticamente os pontos em cada uma. Também vale a pena aumentar a DX, a IQ e as perícias baseadas nelas. Uma boa opção de alta poder para Habilidades Modulares (pág. MB62) é o Poder Cósmico.

Interpretando o Papel: Enfatize sua versatilidade na resolução de problemas. Seja engenhoso ao criar novas habilidades, mas certifique-se de ter um repertório de ataques e defesas bem testados. Este é um bom modelo para jogadores que gostam de inventar novos truques sob pressão.

Lançador

500 pontos

Você é o especialista em ataques à distância de sua equipe: você pode lançar raios, rajadas ou flechas no inimigo e tirá-lo de combate. Muitas formas diferentes de energia, e às vezes de matéria, podem ser usadas como base para tais ataques.

Atributos: ST 11 [10]; DX 14 [80]; IQ 10 [0]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 10 [0]; Per 14 [20]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 7,00 [15]; Deslocamento Básico 7 [0].

Vantagens: Reflexos em Combate [15]; 25 pontos dentre Ataque Adicional 1 [25], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Esquiva Ampliada [15/nível], Obstinado [5], Venturoso [15], ou Visão Aguçada [2/nível].

Qualidades: Acessórios (um entre Fagulha; Gerador; Lâmpada; Periscópio) [1].

Poderes: Escolha um entre os poderes abaixo:

Eletricidade (Elemental, Super; Talento 2 [10])

• **Escudo Estático:** Esquiva Ampliada 4 (Elemental, -10%; Super, -10%) [48].

• **Eletrogênese:** Criar Eletricidade 6 (Aura, +80%; Elemental, -10%; Super, -10%) [192]†.

• **Pele Eletrificada:** Atribulação 6 (Aura, +80%; Elemental, -10%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%; Super, -10%) [78]†.

• **Raio:** Ataque por Queimadura 12d (Elemental, -10%; Impreciso, -3, -15%; 1/2D Ampliado, ×10, +15%; Alcance Ampliado, ×10, +30%; Conexão, +10%; Efeito Incômodo, Estrondo, -5%; Efeito Colateral, Atordoamento, +50%; Super, -10%; Sobretensão, +20%; Requer Recarga, 5 segundos, -10%) [105]† + Atribulação 1 (HT; Efeito de Área, 4 metros, +100%; Desvantagem, Cegueira, +50%; Elemental, -10%; Impreciso, -3, -15%; 1/2D Ampliado, ×10, +15%; Alcance Ampliado, ×10, +30%; Conexão, +10%; Super, -10%; Base Visual, +150%) [42]† (Aparar Poderoso: 13).

• **Resistência:** Resistência a Dano 7 (Elemental, -10%; Campo de Força, +20%; Limitada, Eletricidade, -40%; Super, -10%) [21] (Bloqueio Poderoso: 10).

• **Sentido de Campo:** Detectar Campos Elétricos (Elemental, -10%; Precisão, +100%; Detecção de Sinais, +0%; Super, -10%) [18].

Calor/Fogo (Elemental, Super; Talento 2 [10])

• **Barreira de Chamas:** Ataque por Queimadura 6d (Efeito de Área, 2 metros, +50%; Elemental, -10%; Persistente, +40%; Super, -10%; Barreira, Permeável, 3 metros × 2 metros, +30%) [60]†.

• **Bola de Fogo:** Ataque por Queimadura 4d (Elemental, -10%; Alcance Ampliado, ×10, +30%; Super, -10%; Variável, +5%) [23]† (Aparar Poderoso: 13).

• **Escudo de Chamas:** Resistência a Dano 13 (Elemental, -10%; Limitada, Projéteis de Longa Distância, -40%; Super, -10%) [26] (Bloqueio Poderoso: 10).

• **Espada Flamejante:** Ataque por Queimadura 10d (Elemental, -10%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance 1, Aparar Destrutivo, -15%; Super, -10%; Variável, +5%) [35]†.

• **J.A.T.O.:** Super Salto 6 (Elemental, -10%; Efeito Incômodo: Exaustão de Chamas, -5%; Super, -10%) [45].

• **Jato de Chamas:** Ataque por Queimadura 8d (Elemental, -10%; Alcance Ampliado, 9 níveis, +90%; Jato, +0%; Super, -10%; Variável, +5%) [70]† (Aparar Poderoso: 13).

• **Pirogênese:** Criar Fogo 12 (Destruição, +100%; Elemental, -10%; Super, -10%) [216]†.

Luz (Elemental, Super; Talento 2 [10])

• **Dobra-Luz:** Invisibilidade (Super, -10%; Elemental, -10%; Afeta Máquinas, +50%; Capaz de Carregar Objetos, Carga Média, +20%; Franja, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [60] (Esquiva Poderosa Sensorial: 11).

• **Fotogênese:** Criar Luz Visível 30 (Elemental, -10%; Super, -10%) [240]† (Bloqueio Poderoso: 10).

• **Olhos Polarizados:** Visão Protegida (Elemental, -10%; Super, -10%) [4].

• **Pulso Laser:** Ataque por Queimadura 10d (Acurado +2, +10%; Divisor de Armadura (2), +50%; Elemental, -10%; Alcance Ampliado, ×100, +60%; Super, -10%; Variável, +5%) [103]† (Aparar Poderoso: 13).

Desvantagens: Um total de -20 pontos dentre Código de Honra [-5 a -15], Excesso de Confiança [-5*], Impulsividade [-10*], Mania [-5*], e Pacifismo [-5 a -15].

Perícias Comuns: Ataque Inato (Qualquer) (F) DX+3 [8]-17. Uma entre Eletricista (M) IQ-1 [1]-9, Furtividade (M) DX-1 [1]-13, Sabre (M) DX-1 [1]-13, ou Salto (F) DX [1]-14.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Habilidades alternativas. A habilidade de maior custo deve ser comprada pelo valor apresentado; as demais podem ser compradas a 1/5 do valor listado.

Observações: Lançadores de baixo poder tendem a ter habilidades muito menos destrutivas. Para os mais poderosos, a escala de destruição fica maior; eles podem chegar à Escala-D ou superior. Isso não significa comprar mais dados de dano para Ataque Inato; se o MJ permitir um Esforço Adicional Divino, uma grande Reserva de Energia pode alimentar alguns disparos com poder muito maior, especialmente para heróis com valores altos em Vontade. Lançadores de maior poder também podem ter inventado usos adicionais criativos para suas habilidades de energia.

Interpretando o Papel: Em combate, você é um especialista em ataques à distância; não deixe o inimigo se aproximar de você, ataque-o à distância. Seu principal ataque à distância é sua habilidade mais impressionante, então procure alvos adequados para

ele. Quando você não estiver em um combate, encontre aplicações que não sejam de combate para o seu poder, como dar partida em um carro ou fornecer um feixe de luz para iluminar uma área.

Manipulador do Clima

1.000 pontos

Um análogo de alto nível do Modelador, você tem poder não apenas sobre algum parâmetro de um elemento, mas sobre fenômenos naturais em grande escala. Você pode atacar seus inimigos com a força de um desastre natural. Este modelo foi projetado para controlar o clima, mas o poder sobre outros fenômenos naturais, como os oceanos ou eventos sísmicos, pode ser tratado da mesma forma.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 11 [20]; HT 13 [30].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 15 [20]; Per 11 [0]; PF 13 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Um total de 30 pontos dentre Boa Forma [5], Carisma [5/nível], Explorador [10/nível], Propósito Maior [5], Recuperação Acelerada [5], Reflexos em Combate [15], ou Tolerância à Temperatura [1/nível].

Poderes: Compre o seguinte poder:

Controle do Clima (Elemental, Super; Talento 2 [10])

- *Cavalgar os Ventos:* Voo (Elemental, -10%; Super, -10%) [32] + Deslocamento Ampliado 3,5 (Deslocamento Aéreo 144; Elemental, -10%; Super, -10%) [56].

- *Ciclone:* Telecinese 12/200 (Efeito de Área: 4 metros, +100%; Elemental, -10%; Ambiental: Ao Ar Livre, -20%; De cima, +30%; Super, -10%; Superesforço, +400%) [354]†.

- *Empunhar Relâmpago:* Ataque por Queimadura 22d (Elemental, -10%; Ambiental: Ao Ar Livre, -20%; Alcance Ampliado, 10x, +30%; Conexão, +10%; De cima, +30%; Super, -10%; Sobretensão, +20%) [165]† + Atribuição 2 (Efeito de Área: 8 metros, +150%; Elemental, -10%; Ambiental: Ao Ar Livre, -20%; Surdez, +20%; Base Auditiva, +150%; Alcance Ampliado, 10x, +30%; Conexão, +10%; De cima, +30%; Super, -10%) [90]† (*Aparar Poderoso:* 10) + Atribuição 1 (Efeito de Área: 8 metros, +150%; Desvantagem, Cegueira, +50%; Elemental, -10%; Ambiental: Ao Ar Livre, -20%; Alcance Ampliado, 10x, +30%; Conexão, +10%; De cima, +30%; Super, -10%; Base Visual, +150%) [48]†.

- *Moldar o Clima:* Coltrolar Clima 10 (Elemental, -10%; Fenômenos Naturais, +100%; Super, -10%) [360].

- *Vendaval:* Ataque por Contusão 15d (Projeção Dupla, +20%; Elemental, -10%; Ambiental: Ao Ar Livre, -20%; Alcance Ampliado, 10x, +90%; Jato, +0%; Sem Ferimento, -50%; Super, -10%) [90]† (*Aparar Poderoso:* 10).

- *Véu de Neblina:* Obscurecer 10 (Visão; Efeito de Área, 8 metros, +100%; Elemental, -10%; Ambiental: Ao Ar Livre, -20%; Alcance Ampliado, 2x, +10%; Longa Distância, +50%; Super, -10%) [44]† (*Bloqueio Poderoso:* 11).

Desvantagens: Um total de -40 pontos dentre Doutrinas Religiosas (Misticismo) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Fantasias (“Eu sou um Deus”) [-15], Fobias (Claustrofobia) [-15*], Impulsividade [-10*], Mania (Clima violento) [-5*], Megalomania [-10], ou Senso do Dever [Varia].

Perícias Comuns: Ataque Inato (Feixe) (F) DX+1 [2]-12. Briga (F) DX+1 [2]-12. Noção do Clima (M) IQ+2 [8]-13. Uma entre Acrobacia Aérea (D) DX+1 [8]-12 ou Voo (M) HT+2 [8]-15.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Habilidades alternativas. A habilidade de maior custo deve ser comprada pelo valor apresentado; as demais podem ser compradas a 1/5 do valor listado.

Observações: A Noção do Clima, em vez de Meteorologia, está incluído neste modelo porque não é baseada em instrumentos, mas em uma percepção instintiva do clima. Trate-a como uma perícia NT0.

Não é aconselhável fazer uma versão de menor poder para este modelo; em vez disso, veja a versão do Modelador (pág. 52) orientada para o ar ou para a água. Para uma versão mais poderosa, gaste mais pontos em Moldar o Clima ou compre-o com Superesforço. Versões mais poderosas de seus ataques principais podem afundar navios de guerra ou derrubar jatos do céu.

Interpretando o Papel: Como o Biomorfo, você está sintonizado com o ambiente natural — mas no seu caso, isso significa o clima. Preste atenção ao céu em todos os momentos. Em combate, sua melhor estratégia é atacar seus inimigos à distância, sobrecarregando-os com imensas forças naturais, ou cegando-os e confundindo-os.

Mentalista

500 pontos

Seu domínio é a mente humana. Você pode influenciar ou até mesmo controlar os processos mentais de outras pessoas. Você tem habilidade de combate suficiente para sobreviver a uma luta real, mas sua abordagem normal é impedir que elas comecem. Você pode ter outras habilidades mentais úteis também. A fonte de energia para este modelo geralmente é Psíquica, mas a Mágica também é apropriada.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 16 [120]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 16 [0]; Per 16 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Um total de 10 pontos dentre Boa Forma [5], Detecção Aguçada [2/nível], Empatia com Animais [5], Obstinado [5], Redespertar [10], Sensível [5], Vínculo Especial [5], ou Voz Melódica [10].

Poderes: Selecione um entre os seguintes poderes, e gaste um total de 330 pontos em seu Talento e habilidades:

Ilusões (Psíquica; Talento 2 [10])

- *Alucinação:* Atribuição 4 (Baseada na IQ, +20%; Psíquica, -10%; Incapacitação: Alucinação, +50%; Imprecação 1, +100%; Requer Recarga, 5 segundos, -10%) [100].

- *Caos:* Obscurecer 10 (Audição; Efeito de Área, 4 metros, +50%; Defensiva, +50%; Prazo Estendido, 3x, +20%; Glamour, IQ-2, -20%; Psíquica, -10%; Conexão, +10%; Longa Distância, +50%) [50] + Obscurecer 10 (Visão; Efeito de Área, 4 metros, +50%; Defensiva, +50%; Prazo Estendido, 3x, +20%; Glamour, IQ-2, -20%; Psíquica, -10%; Conexão, +10%; Longa Distância, +50%) [50] (*Aparar Poderoso Sensorial:* 12).

- *Capa:* Invisibilidade para Visão Eletromagnética (Capaz de Carregar Objetos, Carga Média, +50%; Glamour, Vont-4, -10%; Psíquica, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [56] + Silêncio 6 (Glamour, vs. Vont-4, -10%; Psíquica, -10%) [24] (*Esquiva Poderosa Sensorial:* 9).

- *Fantasma:* Ilusionismo (Efeito de Área, Raio 64 metros, +250%; Estendida, Paladar/Olfato, +20%; Mental, +100%; Psíquica, -10%) [115].

- *Forma Falsa:* Morfose (Capaz de Carregar Objetos, Carga Leve, +20%; Cosmética, -50%; Glamour, Vont-3, -15%; Psíquica, -10%; Tempo Reduzido 2, +40%; Ilimitada, +50%) [135].

- *Mascarado:* Pele Elástica (Capaz de Carregar Objetos, Nenhuma Carga, +10%; Glamour, vs. Vont-2, -20%; Psíquica, -10%; Tempo Reduzido 2, +40%) [24] + Arremedo (Glamour, Vont-2, -20%; Psíquica, -10%; Tempo Reduzido 2, +40%) [11].

Telepatia (Psíquica; Talento 2 [10])

• *Defesa Mental*: Escudo Mental 5 (Psíquica, -10%) [18] (*Bloqueio Poderoso*: 12).

• *Discurso Mental*: Diapsiquia (Transmissão Aberta, +50%; Psíquica, -10%; Universal, +50%) [57] + Habilidade Alternativa: Diapsiquia (Longa Distância, Sem Modificadores de Distância, +50%; Psíquica, -10%; Universal, +50%) [12].

• *Domínio da Vontade*: Controle da Mente (Baseado em Detectar, Invertido, -20%; Prazo Estendido, 3x, +20%; Sem Memória, +10%; Psíquica, -10%) [50].

• *Emprestando*: Talento Instintivo 5 (Ambiental: Áreas Inabitadas, -10%; Compenetrado, Mental, -20%; Exige teste de IQ, -10%; Psíquica, -10%) [50].

• *Fantasmas*: Ilusionismo (Mental, +100%; Psíquica, -10%; Autossuficiência, 40%) [58].

• *Imobilização*: Atribulação 1 (Efeito de Área, Raio 8 metros, +150%; Baseada na Vontade, +20%; Incapacitação: Paralisia, +150%; Imprecação, -1/metro, +100%; Exige manobra Preparar, -10%; Psíquica, -10%) [50].

• *Leitura Profunda*: Sonda Mental (Invasiva, +75%; Banco de Memórias, Limitado pela IQ, +100%; Exige teste de Vontade, -5%; Curta Distância, -1/metro, -10%; Psíquica, -10%) [50].

• *Varredura Mental*: Detectar Mentes (Longa Distância, Modificadores de Longa Distância, +50%; Preciso, +100%; Reflexiva, +40%; Psíquica, -10%) [84] + Leitura da Mente (Baseado em Detectar, Invertido, -20%; Múltiplos Contatos, +50%; Psíquica, -10%; Universal, +50%) [51].

Desvantagens: Um total de -30 pontos dentre Amigável [-5] ou Gregário [-10], Dever [varies], Distúrbio Neurológico [Varia], Indulgente [-15*], Pacifismo [Varia], Solitário [-5*], Supersensitivo [-15], ou Xenofilia [-10*].

Perícias Curinga: Falso! ou Psicologia! (MD) IQ [24]-16.

Perícias Comuns: Quaisquer três entre Auto-Hipnose (D) Vont-1 [2]-15, Diplomacia (D) IQ-1 [2]-15, Judô (D) DX-1 [2]-10, Observação (M) Per [2]-16, Perseguição (M) IQ [2]-16, Perícia Abrangente (Psiquismo) (D) IQ-1 [2]-15, Sex Appeal (M) HT [2]-11, e Trato Social (F) IQ+1 [2]-17.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações: Poderes de controle da mente são escolhas opcionais para telepatas porque a combinação de telepatia com a perícia Hipnotismo (incluída em Psicologia!) já concede uma medida impressionante de dominação sobre os outros. Todas as habilidades disponíveis para este modelo são adequadas para ações discretas. Um mentalista de baixo poder deve enfatizar ainda mais a discrição.

Personagens mais poderosos desse tipo podem dominar não apenas inimigos isolados, mas pequenos exércitos; procure dar a suas habilidades uma distância maior de alcance (ou uma distância ilimitada, para telepatas) ou maior área. A IQ muito mais alta (e, no enalço, a Vontade) também compensa para um hipnotizador verdadeiramente talentoso.

Interpretando o Papel: Seus feitos impressionantes não envolvem lutar contra pessoas, mas tornar desnecessário lutar contra elas. Você pode capturar a atenção de uma multidão ou assumir o controle da mente de uma única pessoa. Muitos mentalistas também podem descobrir verdades ocultas que as pessoas preferem manter escondidas; deixe que os outros saibam, ou temam, que você conhece seus segredos. Alguns mentalistas têm a capacidade de impedir que outras pessoas os percebam, permitindo que eles caminhem sem serem vistos por uma multidão ou por um guarda armado. Além disso, chame a atenção para o seu intelecto, vontade e percepção superiores da psique humana.

Metamorfo

500 pontos

Ao contrário do biomorfo, que compartilha os poderes de outras espécies enquanto permanece em forma humana, você literalmente assume a forma de outras espécies. Você tem poucos ou nenhum poder especial em sua forma humana.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 10 [0]; HT 13 [30].

Características Secundárias:

Dano 1d-2/1 d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 10 [0]; Per 13 [15]; PF 13 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Boa Forma [5] ou Recuperação Acelerada [5]; Reflexos em Combate [15]; Resistente a Danos ao Metabolismo (+3) [10], ou aumente a Boa Forma para Ótima Forma [15], ou a Recuperação Acelerada para Recuperação Muita Acelerada [15].

Poderes: Compre o seguinte poder:

Alteração Corporal (Super; Talento 2 [10])

• *Mudança de Forma*: Morfose (Formas até 180 pontos; Imperfeita, -10%; Tempo Reduzido 1, +20%; Não Exige Memorização, +50%; Super, -10%) [330] (*Esquiva Poderosa*: 11).

• *Varredura Genética*: Detectar Sequências de DNA (Analisador, +100%; Curta Distância, -1/metro, -10%; Super, -10%) [36].

Desvantagens: Um total de -15 pontos dentre Fácil de Decifrar [-10], Impulsividade [-10*], Irritabilidade [-10*], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], Teimosia [-5], ou Xenofilia [-10*].

Perícia Curinga: Deslocamento! (MD) DX [24]-11.

Perícias Comuns: Briga (F) DX+2 [8]-13. Naturalista (D) IQ+1 [8]-11. Observação (M) Per+1 [4]-14.

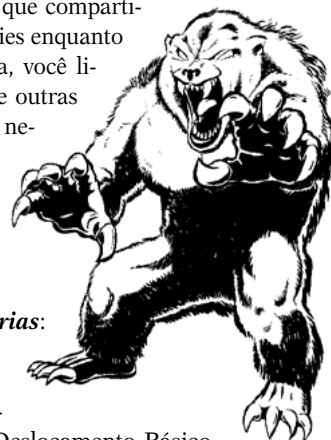
* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações: Este é um metamorfo “científico” que copia o sequenciamento genético das formas-alvo e, portanto, tem a capacidade de lê-lo. Trate as “armas naturais” de uma nova forma como uma familiaridade de Briga (veja pág. MB169).

Quase toda a redução de custo em pontos necessária para criar um metamorfo menos poderoso pode vir da limitação das formas disponíveis a 0 pontos — isto é, formas não mais poderosas do que a forma natural do herói.

O modelo metamorfo não se adapta bem a níveis de poder mais altos; é melhor combiná-lo com outro que conceda habilidades de combate aprimoradas, como *Acrobata* (veja pág. 41) ou *Perseguidor da Noite* (veja pág. 52).

Interpretando o Papel: Escolha pelo menos uma espécie feroz para incluir em seu repertório, mas certifique-se de ter pelo menos uma espécie pequena e furtiva também. Isso permite que você se aproxime de seus inimigos antes da luta começar. Estude os animais nas páginas MB455–460 para encontrar formas úteis e habilidades especiais. Interesse-se por novas espécies e formas e trate a mudança de forma casual — mostre que você acha a ideia de ficar preso em uma única forma um pouco angustiante.



Modelador

500 pontos

Seus poderes envolvem a manipulação de objetos ou substâncias, muitas vezes incluindo a criação de objetos *a partir* de substâncias. Você não é tão versátil quanto um improvisador, mas o uso criativo de seus poderes permite realizar proezas que não são óbvias.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; um total de 10 pontos dentre Artifice [10/nível], Artista Talentoso [5/nível], Obstinado [5], Versátil [5], ou Visualização [10].

Poderes: Selecione um dos seguintes poderes, e gaste um total de 365 pontos em seu Talento e habilidades:

Ar (Elemental, Super; Talento 1 [5])

- **Almofada de Ar:** Resistência a Dano 4 (Elemental, -10%; Campo de Força, +20%; Limitada, Físico, -20%; Super, -10%) [16] (*Bloqueio Poderoso:* 9).

- **Cavalgar os Ventos:** Voo (Incapaz de Pairar, -15%; Elemental, -10%; Super, -10%) [26] + Deslocamento Ampliado 1,5 (Velocidade Aérea 30; Elemental, -10%; Super, -10%) [24].

- **Domínio do Ar:** Controlar Ar 5 (Elemental, -10%; Persistente, +40%; Super, -10%) [120].

- **Jato de Ar:** Ataque por Contusão 3d (Divisor de Armadura (0,5), -30%; Projecção Dupla, +20%; Elemental, -10%; Alcance Ampliado, 2x, +10%; Jato, +0%; Efeito Colateral, Atordoamento, +50%; Super, -10%; Variável, +5%) [21] (*Aparar Poderoso:* 11).

- **Rajada de Vento:** Ataque por Contusão 5d (Cone, 10 metros, +150%; Projecção Dupla, +20%; Elemental, -10%; Sem Ferimento, -50%; Efeito Incômodo, Ventos Uivantes, -5%; Super, -10%; Variável, +5%) [50] (*Aparar Poderoso:* 11).

- **Tempestade de Vento:** Controlar Vento 6 (Elemental, -10%; Fenômeno Natural, +100%; Atraso, 1 minuto, -10%; Super, -10%) [153].

Terra (Elemental, Super; Talento 1 [5])

- **Areia Movediça:** Retenção 10 (Efeito de Área, Raio 2 metros, +50%; Elemental, -10%; Ambiental, A vítima deve estar tocando o solo, -20%; Só Sofre Dano por Corrosão ou por Corte, +20%; Super, -10%) [26].

- **Cavidade:** Escavação 3 (Custa Fadiga, 1 PF/minuto, -5%; Elemental, -10%; Super, -10%) [34].

- **Domínio da Terra:** Controlar Terra 8 (Elemental, -10%; Persistente, +40%; Super, -10%) [192] (*Bloqueio Poderoso:* 9).

- **Geogênese:** Detectar Minerais (Elemental, -10%; Super, -10%; Base Tátil, Invertida, -20%) [18].

- **Homem-lama:** Resistência a Dano 4 (Elemental, -10%; Ambiental, Deve estar tocando o solo para começar, -20%; Semiablativa, -20%; Super, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [10] (*Bloqueio Poderoso:* 9).

- **Tremor:** Ataque por Contusão 5d (Efeito de Área, Raio 8 metros, +150%; Baseado na DX, +20%; Projecção Dupla, +20%; Elemental, -10%; Ambiental, Mecanicamente acoplado ao solo, -10%; Imprecação, -1/metro, +100%; Sem Ferimento, -50%; Super, -10%; Gasto Adicional de Tempo 1, -10%; Subaquático, +20%) [80].

Desvantagens: um total de -10 pontos dentre Excesso de Confiança [-5*], Mania [-5*], Marca Registrada [-1 ou -5 to -10], Obsessão [-1, -5, ou -10*], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Comuns: Briga (F) DX+2 [4]-14 ou Judô (D) DX [4]-12. Entrada Forçada (F) DX+1 [2]-13. Uma entre Escalada (M) DX+2 [8]-14, Natação (F) HT+3 [8]-14, Patinação (D) HT+1 [8]-12, Salto (F) DX+3 [8]-15, ou Voo (M) HT+2 [8]-13. Duas entre Alvenaria (F) IQ+3 [8]-15, Armadilhas (M) IQ+2 [8]-14, Armeiro (Blindagem Individual ou Armas de Combate Corpo a Corpos) (M) IQ+2 [8]-14, Arquitetura (M) IQ+2 [8]-14, Artista (Cerâmica, Escultura, ou Marcenaria) (D) IQ+1 [8]-13, Ataque Inato (Qualquer) (F) DX+3 [8]-15, Camuflagem (F) IQ+3 [8]-15, Carpintaria (F) IQ+3 [8]-15, Geologia (D) IQ+1 [8]-13, Joalheiro (D) IQ+1 [8]-13, Materiais Perigosos (Qualquer) (M) IQ+2 [8]-14, Metalurgia (D) IQ+1 [8]-13, Meteorologia (M) IQ+2 [8]-15, Perícia Abrangente: Hidrologia (D) IQ+1 [8]-13, Prospeção (M) IQ+2 [8]-14, e Química (D) IQ+1 [8]-13.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações: Terra e Ar são apenas duas das opções para modeladores; outros incluem Água, os elementos Chineses Madeira e Metal, e reações químicas em geral. Para Fogo, consulte o modelo Lançador. A lista de perícias é ampla o suficiente para se adequar a muitos temas diferentes.

Um Modelador menos poderoso pode ter versões muito mais fracas das habilidades principais desses poderes; um mais formidável pode ter versões mais poderosas, incluindo Criar.

Interpretando o Papel: Use seu elemento para dominar seus inimigos; fazê-los sentir que a Terra, o mar ou o próprio céu se voltaram contra eles. Para se defender, erga barreiras feitas com o meio de sua escolha ou use-o para desviar de ataques. Manipule-o não apenas para combate, mas como arte, artesanato ou tecnologia, e cultive habilidades relacionadas a ele.

Perseguidor da Noite

250 pontos

Você é um justiceiro mascarado clássico, rondando a noite e causando terror nos corações dos malfeitores. Suas habilidades vêm principalmente do seu treinamento e do equipamento que carrega; quaisquer poderes que você tenha são insignificantes. Você preza ainda mais pelo segredo do que o herói mascarado comum: o medo inspirado por suas habilidades e propósitos desconhecidos coloca seus inimigos em desvantagem.

Atributos: ST 12 [20]; DX 14 [80]; IQ 12 [40]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14 kg; PV 12 [0]; Vontade 12 [0]; Per 14 [10]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 7,00 [10]; Deslocamento Básico 6 [-5].

Vantagens: Boa Forma [5]. Reflexos em Combate [15]†. Reputação +2 (Justiceiro perigoso; Entre criminosos; Sempre reconhecido) [5]. Uma entre as seguintes opções: Apetrechos 3 [15]; Audição Discriminatória [15]; Camaleão 4 (Glamour, Vont-1, -25%) [15]; Esquiva Ampliada [15]; Hipoalergia [10]; Noção do Perigo [15]; Olfato Discriminatório [15] + Equipamento Característico (Arma) [15]; Propósito Maior [5]; Psicometria (Custa Fadiga, 1 PF/use, -5%; Hipersensorial, -50%; Sensível, +30%) [15]; ou ST de Golpe +3 [15].

Desvantagens: Voto [-5] e um total de -30 pontos dentre Código de Honra [Varia], Doutrinas Religiosas [Varia], Excesso de Confiança [-5*], Fúria [-10*], Insensível [-5], Pacifismo [-5 a -15], Senso do Dever [Varia], Solitário [-5*], e Viciado em Trabalho [-5].

Perícias Curinga: Uma entre Armas de Fogo!, Arremesso!, Espada!, Punho!, e Vara! (MD) DX+1 [36]-14. Uma entre Detetive!, Falso!, ou Psicólogo! (MD) IQ [24]-12.

Perícias Comuns: Furtividade (M) DX+1 [4]-15. Uma entre Arma de Arremesso (Faca ou Shuriken) (F) DX+1 [2]-15, Armas de Fogo (F) DX+1 [2]-15, Besta (F) DX+1 [2]-15, Boxe (M) DX [2]-14, Capa (M) DX [2]-14, Espadas Curtas (M) DX [2]-14, Espadas de Lâmina Larga (M) DX [2]-14, Faca (F) DX+1 [2]-15, Garrote (F) DX+1 [2]-15, Luta Greco-Romana (M) DX [2]-14, Projetor de Líquidos (F) DX+1 [1]-15, Rapieira (M) DX [2]-14, Terçado (M) DX [2]-14, ou Zarabatana (D) DX-1 [2]-13. Uma entre Conhecimento do Terreno (Cidade) ou Assuntos Atuais (Manchetes), ambas (F) IQ [1]-12; Arquitetura ou Conhecimento Oculto (Conspirações), ambas (M) IQ-1 [1]-11; ou Sobrevivência Urbana (M) Per-1 [1]-13. Uma entre Armadilhas (M) IQ-1 [1]-11, Armeiro (M) IQ-1 [1]-11, Condução (M) DX-1 [1]-13, Entrada Forçada (F) DX [1]-14, Escalada (M) DX-1 [1]-13, Intimidação (M) Vont-1 [1]-11, Perseguição (M) IQ [1]-12, ou Soldado (M) IQ-1 [1]-11.

Técnica: 2 pontos em uma entre Ataque com Duas Armas, Ataque Giratório, Chave de Braço, Chave de Dedo, Chute, Desarmar, Fintar, Mata-Leão, ou Treino em Armas na Mão Inábil.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Concede um bônus de +1 para o uso de qualquer perícia curinga no lugar de Sacar Rápido.

Observações: Para criar um perseguidor da noite de alto poder, aumente atributos, acrescente mais perícias curinga (consulte o modelo Homem Renascentista para algumas ideias) ou obtenha mais vantagens opcionais. Alternativamente, compre uma versão melhorada de uma vantagem opcional, como Psicometria (Direcionada) [30] ou Terror [30].

O modelo Perseguidor Noturno normalmente se aplica a heróis humanos, mas também é uma boa opção para valentes criaturas da noite, como fantasmas, vampiros ou lobisomens em uma campanha com elementos sobrenaturais.

Interpretando o Papel: Você se especializa em atacar inimigos que não o veem se aproximar, normalmente na calada da noite. Tire proveito de quaisquer habilidades especiais que você tenha para mudar as probabilidades a seu favor; nunca dê a seus inimigos uma chance igual. Mantenha suas habilidades e objetivos um mistério, mesmo para seus companheiros heróis.

Sifu

500 pontos

Anos de estudos esotéricos fizeram de você um mestre das artes marciais, e também da meditação e do controle do *chi* do seu corpo. Você pode parecer muito velho e fraco como quem cairia com um grito, ou então pode ter conquistado a verdadeira maestria na idade adulta — mas qualquer um que o desafie aprende o quão competente você é. Seus dons não são superpoderes no sentido usual, mas habilidades aprendidas que qualquer um poderia dominar se compartilhasse sua autodisciplina e anos de prática.

Atributos: ST 10 [0]; DX 17 [140]; IQ 11 [20]; HT 14 [40].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [10]; Per 16 [25]; PF 14 [0]; Velocidade Básica 9,00 [25]; Deslocamento Básico 9 [0].

Vantagens: Noção do Tempo Ampliada [45]†; Treinado por um Mestre [30]; e 30 pontos dentre Ambidestria [5], Ataque Adicional 1 [25], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Defesas Ampliadas (Qualquer) [Varia], Equilíbrio Perfeito [15], Equipamento Característico [Varia], Fleuma [15], Hipoalgia [10], Longevidade [2], Mestre de Armas [Varia], Obstinado [5], Propósito Maior [5], Queda de Gato [10], Redespertar [10], ou aumente a HT (Chi, -10%) [9/nível].

Desvantagens: Um total de -25 pontos dentre Código de Honra [Varia], Doutrinas Religiosas [Varia], Indulgente [-15*], Pacifis-

mo (Assassino Relutante, Incapaz de Ferir Inocentes, Incapaz de Matar, ou Legítima Defesa) [-5, -10, ou -15], ou Voto [Varia].

Perícias Curinga: Uma entre Espada!, Punho!, ou Vara!, todas (MD) DX+3 [60]-20; uma outra entre elas como DX-1 [12]-16.

Perícias Comuns: Furtividade (M) DX+2 [8]-19; Meditação (D) Vont+1 [8]-14; Observação (M) Per+2 [8]-18; Salto (F) DX+2 [4]-19; Trato Social (Dojo) (F) IQ+5 [16]-16; e duas entre Arte Erótica (M) DX+2 [8]-19, Auto-Hipnose (D) Vont+1 [8]-14, Conhecimento Oculto (Qualquer) (M) IQ+2 [8]-13, Controle de Respiração (D) HT+1 [8]-15, Filosofia (D) IQ+1 [8]-12, Linguagem Corporal (M) Per+2 [8]-18, Medicina Alternativa (D) Per+1 [8]-17, ou Pedagogia (M) IQ+2 [8]-13.

Perícias Exóticas: Duas entre Arte do Arremesso (D) DX+2 [12]-19; Controle das Funções Involuntárias (MD) HT+1 [12]-15; Desviar (D) DX+2 [12]-19; Golpe Poderoso (D) Vont+2 [12]-15; Kiai (D) HT+2 [12]-16; Lutar às Cegas (MD) Per+1 [12]-17; Pontos de Pressão (D) IQ+2 [12]-13; Postura Imóvel (D) DX+2 [12]-19; ou Salto Voador (D) IQ+2 [12]-13.

Técnicas: 4 pontos em qualquer técnica de combate de “marca registrada”.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Concede um bônus de +1 para o uso de qualquer perícia curinga no lugar de Sacar Rápido.

Observações: Como uma alternativa às perícias exóticas, os MJs podem permitir que os jogadores adquiram habilidades baseadas no *chi*, seja independente, ou como parte do Poder Chi (com um modificador de fonte ou poder de -10%, em ambos os casos). Itens adequados incluem Controle do Metabolismo, Cura (geralmente com Gasto Adicional de Tempo), Hipoalgia, Ótima Forma, ST de Levantamento, Toque Sensível, e Super Salto. Muitas Atribuições também são apropriadas, normalmente apenas como ataques corpo a corpo.

Para diminuir o poder deste modelo, reduza a DX e a Velocidade Básica em vários pontos e substitua a Noção do Tempo Ampliada por Reflexos em Combate. Reduza suas perícias curinga ou troque-as por perícias comuns mais especializadas e elimine as perícias exóticas também.

Interpretando o Papel: Você pode fazer as acrobacias de artes marciais mostradas nos filmes de ação de Hong Kong. Em lutas comuns, use suas perícias cinematográficas de combate para derrotar multidões de homens normais; contra outros mestres, empregue suas perícias esotéricas ou sua técnica de marca registrada. Gritar os nomes de seus ataques é uma ação clássica.

Super mago

250 ou 500 pontos

Você é um mestre da magia dos quadrinhos, permitindo que você use uma ampla variedade de mágicas, incluindo as muito poderosas. Sua principal função é proteger o mundo de ameaças sobrenaturais — ou, se você estiver do outro lado, ajudar a cumprir essas ameaças! Sua familiaridade com o estranho lhe dá uma impressionante sensação de autoconfiança.

Se você tem poderes, assim como Aptidão Mágica e mágicas, sua limitação usual é Mágica (-10%). As alternativas são Divina (-10%), Moral (-20%), Natureza (-20%) e Espiritual (-25%).

Na verdade, esta é uma coleção de modelos que exploram diferentes maneiras de realizar o conceito de “poderes mágicos”. Para outra versão, veja a opção de feitiçaria para o modelo Improvisador.

Um tema clássico nos quadrinhos da Era de Ouro é o mágico de palco que possui habilidades mágicas reais. Este modelo é construído em 250 pontos.

Atributos: ST 10 [0]; DX 14 [80]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [0]; Per 14 [5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 7,00 [20]; Deslocamento Básico 6 [-5].

Vantagens: Aptidão Mágica 1 (Uma Só Escola: Magia de Prestidigitação, -60%) [9], Carisma 1 [5], Destreza Manual Elevada 1 [5]. Um total de 25 pontos entre Aliado (Assistente de palco) [Varia], Aparência [Varia], Apetrechos [5/apetrecho], Flexibilidade [5], Memória Eidética [5], Noção Exata do Tempo [2], Por Dentro da Moda [5], Reivindicar Hospitalidade (Outros artistas ou outros magos) [Varia], Riqueza (Confortável) [10], Tato Apurado [2/nível], Versátil [5], Visão Aguçada [2/nível], ou níveis adicionais de Carisma [5/nível] ou Destreza Manual Elevada [5/nível].

Qualidades: Estilo (Vestimenta sempre impecável) [1].

Desvantagens: Código de Honra (Profissionais) [-5]. Um total de -15 pontos dentre Deficiência Física (Perna Incapacitada) [-10], Dependentes (Assistente de palco) [Varia], Egoísmo [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Magnetismo Sobrenatural [-15], Pacifismo [Varia], Segredo (Mágico real) [-5], ou Viciado em Trabalho [-5].

Peculiaridade: Sempre usa gestos e encantamentos para operar mágicas. [-1]

Perícias Comuns: Atuação (M) IQ+2 [8]-15. Prestidigitação (D) DX+4 [12]-18†. Uma entre Artista (Arte Ilusionista) (D) IQ+2 [12]-15, Controle de Respiração (D) HT+2 [12]-12, Observação (M) Per+3 [12]-17, ou Ventriloquismo (D) IQ+3 [12]-16. Quatro entre Adestramento de Animais (M) IQ [2]-13, Adivinhação (M) IQ+1 [2]-14§, Arrombamento (M) IQ+1 [2]-14†, Assuntos Atuais (Pessoas ou Cultura Popular) (F) IQ+1 [2]-14, Capa (M) DX [2]-14, Espadas de Lâmina Larga (M) DX [2]-14, Explosivos (Fogos de Artifício) (M) IQ [2]-13, Fuga (D) DX [2]-14‡, Furtividade (M) DX [2]-14, Habilidade com Nós (F) DX+2 [2]-16†, Jogos de Azar (M) IQ [2]-13, Leitura Labial (M) Per [2]-14, Ocultismo (M) IQ [2]-13, Perícias de Passatempo (Malabarismo) (F) DX+2 [2]-16†, Sacar Rápido (Adereços) (F) DX+1 [2]-15**, Surrupiar (M) DX [2]-14, ou Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ+1 [2]-14.

Perícia Exótica: Magia de Prestidigitação (MD) IQ+3 [12]-16.‡

Técnicas (Mágicas): Endurecer (D) Magia de Prestidigitação-4 [2]-12. Fumaça (D) Magia de Prestidigitação-2 [2]-14. Ilusão Complexa (D) Magia de Prestidigitação-1 [2]-15. Ilusão Perfeita (D) Magia de Prestidigitação-2 [2]-14. Lampejo (D) Magia de Prestidigitação-1 [2]-15. Leitura da Mente (D) Magia de Prestidigitação-2 [2]-14. Tingir (D) Magia de Prestidigitação-4 [2]-12.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Inclui +1 pela Destreza Manual Elevada.

‡ Comprada como predefinido de Prestidigitação-6; inclui Aptidão Mágica 1.

** Uma nova especialização exigida de Sacar Rápido, usada com ferramentas de prestidigitação.

§ Inclui +1 pelo Carisma.

Observações: A perícia Espadas de Lâmina Larga é usada para empunhar uma bengala como arma; veja a pág. 120. Para tornar este modelo mais poderoso, pegue Aptidão Mágica 3 e compre Criar Objeto, Criar Portal, e Transformar Objeto com NH 15 ou melhor. Além disso, invista em uma Reserva de Energia utilizável para operar mágicas, normalmente com um foco adequado, como um anel ou amuleto.

Interpretando o Papel: Reproduza a teatralidade de suas artes mágicas. Alterne entre magia real e prestidigitação; faça até seus aliados se perguntarem qual é qual.

Magia de Prestidigitação

Magia de Prestidigitação é uma variação da magia ritualística (veja pág. MB242), definida em *GURPS Fantasy* em *Mistérios da Profissão*. Nesta versão, cada escola ou caminho mágico tem como predefinido o redutor de -6, não para Magia Ritualística ou alguma outra perícia mística central, mas para uma perícia não-mágica específica, e seu valor máximo é igual ao da perícia não-mágica em que se baseia, não da perícia Magia Ritualística. Neste caso, a Magia de Prestidigitação tem como valor predefinido Prestidigitação-6 e não pode exceder o NH em Prestidigitação. Cada perícia de escola ou caminho dá acesso a um conjunto limitado de mágicas, geralmente menores do que as escolas em *GURPS Magia*; por causa dessa restrição, a Aptidão Mágica de Uma Só Escola vale -60% em vez de -40%.

Tal como acontece com a magia ritualística padrão, as mágicas não têm pré-requisitos e um mago pode tentar qualquer magia em sua escola ou caminho com uma penalidade igual à sua contagem de pré-requisitos — o menor número de mágicas pré-requisitos que permitem que a magia em questão seja aprendida. Mágicas podem ser compradas a partir deste predefinido como técnicas Difíceis, limitadas ao nível da habilidade da escola. Observe que os requisitos para Aptidão Mágica 2 ou superior não foram dispensados para essas mágicas: Criar Portal, por exemplo, ainda exige Aptidão Mágica 3.

Magia de Prestidigitação dá acesso às seguintes mágicas (penalidades estão dadas entre parênteses; asteriscos marcam mágicas que são definidas apenas em *GURPS Magia*): Aporte (-0), Atear Fogo (-0), Cobertura Ilusória (-1)*, Criar Objeto (-10)*, Criar Portal (-14)*, Endurecer (-5)*, Fumaça (-3)*, Ilusão Complexa (-2)*, Ilusão Perfeita (-3)*, Ilusão Simples (-0)*, Lampejo (-2)*, Leitura da Mente (-3), Levitação (-1)*, Moldar Fogo (-1), Muralha de Vidro (-4)*, Serralheiro (-1)*, Tingir (-4)*, e Transformar Objeto (-13)*.

Uma segunda opção para criar um super mago é pegar um mago comum, do tipo que depende da lista de mágicas do *GURPS Magia*, e lhe dar poderes. Esta não é uma abordagem muito cômica da magia; o personagem é um mago de interpretação de fantasia, só que mais ainda, ciente de todos as mágicas do livro e capaz de operá-las quase sem esforço. Os MJs cujos jogadores conhecem profundamente o *GURPS Magia* podem oferecer a eles este modelo. O mago mestre é construído em 500 pontos.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 16 [120]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 20 [20]; Per 16 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 5 [55]. Carisma 1 [5]. Equipamento Característico (Itens Mágicos) [20]. Reserva de Energia (Magia) 30 [90]. Um total de 20 pontos dentre Adaptabilidade Cultural [10], Clericato [5], Empatia [15] ou Sensível [5], Empatia com Espíritos [10], Facilidade para Idiomas [10], Longevidade [2], Memória Eidética [5], Noção do Perigo [15], Obstinado [5], Oráculo [15], Propósito Maior [5], Redespertar [10], Reivindicar Hospitalidade [Varia], Vínculo Especial [5],

Ver o Invisível [15], Visualização [10], ou níveis adicionais de Carisma [5/nível].

Desvantagens: Um total de -30 pontos dentre Código de Honra (Profissionais) [-5], Curiosidade [Varia], Dever [Varia], Dor Crônica [Varia], Doutrinas Religiosas [-5 a -15], Excesso de Confiança [-5*], Magnetismo Sobrenatural [-15], Pacifismo [Varia], Pesadelos [-5], Segredo [Varia], Senso do Dever [Varia], Voto [Varia], ou Xenofilia [-10*].

Perícias Curinga: Magia! (MD) IQ+8 [72]-25†. Uma entre Acadêmico! ou Clérigo!, ambas (MD) IQ-2 [6]-14.

Perícias Comuns: Conhecimento Oculto (Qualquer) (M) IQ+4 [16]-20. Pesquisa (M) IQ+4 [16]-20. Outras quatro entre Adivinhação (M) IQ+2 [8]-18, Antropologia (D) IQ+1 [8]-17, Arqueologia (D) IQ+1 [8]-17, Artista (Arte Ilusionista) (D) IQ+1 [8]-17, Ataque Inato (F) DX+3 [8]-14, Conhecimento do Terreno (Qualquer Reino Místico) (F) IQ+3 [8]-19, Criptografia (D) IQ+1 [8]-17, Meditação (D) Vont+1 [8]-21, Naturalista (D) IQ+1 [8]-17, Pedagogia (M) IQ+2 [8]-18, ou Prestidigitação (D) DX+1 [8]-12.

Perícias Exóticas: Uma entre Alquimia (MD) IQ [8]-16, Bloqueio Mental (M) Vont+2 [8]-22, Conhecimento das Ervas (MD) IQ [8]-16, Medicina Alternativa (D) Per+1 [8]-17, Sonhos (D) Vont+1 [8]-21, ou Tanatologia (D) IQ+1 [8]-17.

Técnicas (Mágicas): Quatro entre Anular Mágica (D) Magia!-9 [5]-16, Convocação Planar (D) Magia!-6 [5]-19, Convocar Demônio (D) Magia!-6 [5]-19, Cura Superior (D) Magia! [5]-25, Expulsar (D) Magia!-6 [5]-19, Leitura da Mente (D) Magia! [5]-25, Ocultar Pensamentos (D) Magia! [5]-25, e Viagem Planar (D) Magia!-7 [5]-18.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Inclui bônus de +5 para o NH pela Aptidão Mágica 5.

Observações: As técnicas para este modelo foram escolhidas a partir de mágicas listadas nas págs. MB242-253; têm pré-requisitos suficientes para que quando usadas como predefinidos para técnicas tenham uma penalidade significativa; e se encaixam no estilo dos magos dos quadrinhos. Outras opções podem ser tomadas para se adequar a diferentes nuances. Por exemplo, um super mago elemental pode usar mágicas de nível mais elevado das escolas do Ar, Terra, Fogo e Água como técnicas.

Para construir um super mago menos poderoso, elimine a reserva de energia; reduza o IQ, Aptidão Mágica, o NH em Magia!, e quaisquer técnicas que não estejam mais disponíveis com a Aptidão Mágica reduzida; e reduza o nível de habilidade de outras técnicas.

Para um super mago mais poderoso, faça o caminho inverso e leia o **GURPS Magia** para opções mais amplas de mágicas de alto poder para usar como técnicas. Além disso, invista em mais Equipamento Característico, especialmente itens que protegem o mago de ameaças mundanas e místicas. Um nível em Ampliador de Mana também é uma boa ideia: garante que o mago não fique indefeso ao levá-lo a ambientes não-mágicos. Finalmente, uma Reserva de Energia maior é inestimável, talvez com limitações de instrumentos. Um super mago com todas essas características pode ser um dos personagens mais poderosos em uma campanha.

Interpretando o Papel: Seu grande trunfo é a versatilidade; você conhece literalmente centenas de mágicas e pode usar qualquer uma delas a qualquer momento. Você pode trabalhar encantamentos com menos esforço do que qualquer mago normal e com mais níveis de efeito — até 5d de Bola de Fogo, por exemplo. Para interpretar esse tipo de personagem, familiarize-se com o **GURPS Magia**, para saber rapidamente qual mágica resolve um determinado problema.

Itens Encantados como Equipamento Característico

Pegar itens encantados como equipamento característico tem um problema: na maioria dos cenários heroicos, não há um mercado bem estabelecido para tais coisas, então eles não têm preços a partir dos quais seus custos em pontos podem ser calculados. Para que os super magos possam adquirir equipamentos mágicos exclusivos, use a seguinte regra alternativa do **GURPS Fantasy**: Cada ponto de personagem investido em Equipamento Característico compra 25 pontos de energia de encantamento. Assim, por exemplo, um mago pode ter um cajado mágico (pág. MB240) por um pouco mais de 1 ponto, um amuleto que desvia projéteis ou energia por 8 pontos, ou uma varinha que dispara raios por 32 pontos (pág. MB482).

Para se adequar aos níveis de poder mais altos de uma campanha de HQs clássicas de super-heróis, os MJs podem querer adotar a regra alternativa do **GURPS Fantasy**: Um ponto de personagem de Equipamento Característico equivale a 1.000 pontos de energia de Equipamento Característico.

A outra opção é ignorar os custos de encantamento e comprar itens encantados como vantagens com limitações de instrumentos adequadas (pág. MB116-117).

Também é possível seguir um caminho totalmente diferente: esqueça as mágicas e, em vez disso, use habilidades baseadas em vantagens, com modificadores que as fazem parecer “mágicas” — e as *chame* de “mágicas”. Em princípio, praticamente qualquer poder pode ser definido como mágico, e qualquer modelo com superpoderes pode ser chamado de “mágico” alterando o modificador Super para o modificador Mágico. Mas os magos clássicos dos quadrinhos geralmente têm habilidades bastante específicas. O místico é construído para se adequar a esse padrão. O custo em pontos para o místico é 500.

Atributos: ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 15 [100]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 20 [25]; Per 20 [25]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Um total de 30 pontos dentre Clericato [5], Controle do Metabolismo [5/nível], Empatia [15], Empatia com Espíritos [10], Familiaridade Cultural [1], Indomável [15], Intuição [15], Longevidade [2], Memória Eidética [5], Noção do Perigo [15], Oráculo [15], Pouco Sono [2/nível], Propósito Maior [5], Redespertar [10], Reivindicar Hospitalidade (Um professor ou colega estudante, ou outro praticantes em geral) [Varia], Vínculo Especial [5], ou Visualização [10].

Poderes: Compre o seguinte poder:

Magia (Mágica; Aptidão Mágica 1 [15])

- *Deteção Mágica:* Deteção de Magia (Mágico, -10%) [9].
- *Leitura de Impressões Psíquicas:* Psicometria (Somente Ativo, -20%; Mágico, -10%) [14].
- *Orientação Espiritual:* Grupo de Contato (Perícias sobrenatural/ocultista, NH efetivo 15 ou menos, Informação sobrenatural; 12 ou menos; Razoavelmente Confiável; Mágico, -10%) [54].

- **Portão Dimensional:** Saltador (Espiritual; Mágico, -10%; Projeção da Mente, -50%) [40].

- **Protetora:** Resistência a Dano 10 (Direcional, Frente, -20%; Apenas em Emergências, -30%; Campo de Força, +20%; Mágico, -10%) [30] (*Bloqueio Poderoso*: 13).

- **Rajada Mágica:** Ataque por Contusão 3d (Projeção Dupla, +20%; Mágico, -10%; Sem Ferimento, -50%) [9] (*Aparar Poderoso*: 9).

- **Sintonização Psíquica:** Leitura da Mente (Mágico, -10%) [27] + Sonda Mental (Mágico, -10%) [18].

- **Viagem Fora-do-Corpo:** Clariscência (Mágico, -10%; Alcance Ampliado, 100x, +60%; Projeção da Mente, +0%) [75].

- **Visão Verdadeira:** Ver o Invisível (Espíritos) (Mágico, -10%) [14].

Desvantagens: Um total de -25 pontos dentre Dever [Varia], Distração [-15], Doutrinas Religiosas [-5 a -15], Indulgente [-15*], Magnetismo Sobrenatural [-15], Pacifismo [-5 a -15], Pesadelos [-5*], Senso do Dever [Varia], Veracidade [-5], Voto [-5 a -15], ou Xenofilia [-10*].

Perícias Comuns: Ataque Inato (Feixe) (F) DX+1 [2]-12. Uma entre Conhecimento Oculto (Qualquer) (M) IQ+1 [4]-16, Ocultismo (M) IQ+1 [4]-16, Pesquisa (M) IQ+1 [4]-16, ou Tanatologia (D) IQ [4]-15. Uma entre Adivinhação (M) IQ+2 [4]-17†, Filosofia (D) IQ [4]-15, Medicina Alternativa (D) Per [4]-20, Meditação (D) Vont [4]-20, Ritual Religioso (D) IQ [4]-15, ou Sonhos (D) Vont [4]-20.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Inclui bônus de +1 para o NH pela Aptidão Mágica 1.

Observações: Para criar um personagem menos poderoso, diminua a IQ, Per e Vontade, e descarte algumas das habilidades mágicas — as caras habilidades Viagem Fora-do-Corpo a Portão Dimensional, e as Rajada Mágica e Protetora, mais orientadas para o combate, são escolhas prováveis. O resultado é um herói quase sem habilidades de luta, mais adequado para um papel de apoio de uma equipe. Para um personagem mais poderoso, aumente o poder das mágicas de ataque, e crie algumas adicionais com base em vantagens como Atribulação, Retenção ou Controle da Mente.

Interpretando o Papel: Você sabe coisas que outras pessoas não sabem e tem acesso a informações que elas desconhecem. Você também pode lançar raios mágicos ou levantar escudos místicos — não tão poderosos quanto os ataques de heróis mais convencionais, mas capazes de contornar defesas especializadas de energia ou projéteis, e muitas vezes coloridos.

Superespião

250 pontos

Você não tem uma identidade secreta — você tem uma ou várias identidades alternativas. Você não usa um traje. Você não tem poderes sobre-humanos; você confia nas habilidades cinematográficas e nas engenhocas mais recentes da Divisão Tecnológica. Mas em um cenário de supers você tem que lidar com meta-humanos, e com o apoio e preparação adequados você pode se defender deles. Você é o clássico Homem de Preto que lida com ameaças que as pessoas normais nem deveriam tomar conhecimento.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 11 [20]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 11 [0]; Per 15 [20]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Boa Forma [5]; Permissão de Segurança [10]; Reflexos em Combate [15]†; e 15 pontos dentre Adaptabilidade Cultural [10], Apagado [10], Aparência (Atraente) [4], Apetrechos [5/apetrecho], Carisma [5/nível], Destreza Manual Elevada [5/nível], Facilidade para Idiomas [10], Idiomas [Varia], Hipotalgia [10], Identidade Alternativa (Ilegal) [5], Indomável [15], Memória Ei-

dética [5], Obstinado [5], Por Dentro da Moda [5], Pouco Sono [2/nível], Propósito Maior [5], Resistente a Venenos (-3) [5] ou (-8) [8], Riqueza [Varia], ou Venturoso [15].

Desvantagens: Um total de -40 pontos dentre Código de Honra (Profissionais) [-5] ou (Cavaleiros) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo [-15], Flashbacks [-5, -10, ou -20], Inimigos (Observador) [Varia] ou (Perseguidor) [Varia], Insensível [-5], Luxúria [-15*], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], Sanguinolência [-10*], Segredo [Varia], Senso do Dever [Varia], Solitário [-5*], Viciado em Trabalho [-5], ou Vício (Cigarros) [-5].

Perícias Curinga: Armas de Fogo! (MD) DX [24]-13; Falso! (MD) IQ+3 [60]-14; uma entre Computadores! ou Explorador!, ambas (MD) IQ [24]-11; e uma entre Condutor!, Ladrão!, ou Punho!, todas (MD) DX-1 [12]-14.

Perícias Comuns: Administração (M) IQ [2]-11, Conhecimento do Terreno (Cidade, País Pequeno, País Grande, ou Planeta) (F) IQ [1]-11, e Observação (M) Per [2]-15.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

† Concede bônus +1 para o uso de Armas de Fogo! como Sacar Rápido.

Observações: É possível aumentar as capacidades deste modelo para um nível ainda mais alto, principalmente comprando as perícias de combate e obtendo várias perícias cinematográficas auxiliares. Para uma sensação mais completamente cinematográfica, considere Sorte ou Serendipidade, e perícias de estilo de vida, como Arte Erótica, Connoisseur, Jogos de Azar, Sex Appeal, e Trato Social. Um superespião internacional pode querer Onílingue (veja pág. 25).

Outra direção a tomar é criar um espião com habilidades sobre-humanas. A telepatia e outros poderes psi imperceptíveis são uma maneira de abordar isso; como uma variação, se as organizações secretas conhecerem a telepatia, um agente com habilidades antipsi seria extremamente eficaz. Poderes que ajudam a passar por guardas, como desmaterialização, invisibilidade e teletransporte, são outra boa aposta. Se existirem seres sobrenaturais, as agências nacionais podem recrutar fantasmas ou vampiros como agentes especiais. O ciborgue construído pelo governo é outra variação poderosa clássica para este modelo.

Interpretando o Papel: Você tem todas as qualidades de um espião de cinema ou televisão: glamour, graça sob pressão e excelentes habilidades de combate. Você sabe mais do que os heróis fantasiados sobre conspirações secretas, mentes criminosas e planos governamentais ultrassecretos — aproveite seu conhecimento interno, mas não revele mais do que o essencial para seus aliados.

Tecnófilo

500 pontos

Você é um gênio inventivo no estilo clássico dos quadrinhos. Você pode criar novos dispositivos incríveis na hora com suprimentos mínimos; você desenvolve avanços teóricos tão casualmente quanto engenheiros comuns fazem cálculos matemáticos. A maioria de suas criações são circuitos montados em um pedaço de madeira que funcionam apenas enquanto o enredo exige, mas você também tem uma coleção de equipamentos duráveis que você usa para fins de aventura rotineira, comprados como Equipamento Característico.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 20 [200]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 12 [-40]; Per 20 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Apetrechos 3 [15]; Desenvolvedor Rápido [50]; Destreza Manual Elevada 4 [20]; Equipamento Característico [100]; Matemático Intuitivo [5]; Memória Fotográfica [10]; Versátil [5]; e 20 pontos dentre Artífice [10/nível], Estabilidade no Em-

prego [5], NT Alto [5/nível], Obstinado [5], Reivindicar Hospitalidade (Instalações de pesquisa) [Varia], Renda Própria [Varia], Riqueza [Varia], Visão Aguçada [2/nível], e Visualização [10].

Desvantagens: Um total de -30 pontos dentre Código de Honra (Profissionais) [-5], Circunspeção [-10], Curiosidade [-5*], Disopia (Mitigador, Óculos ou lentes de contato, -60%) [-10], Distração [-15], Excesso de Confiança [-5*], Insensível [-5], Insonse [-10 ou -15], Magnetismo Sobrenatural [-15], Oblívio [-5], Veracidade [-5*], Viciado em Trabalho [-5], ou Xenofilia [-10*].

Perícias Curinga: Duas entre Ciência!, Computadores!, Inventor!, e Medicina!, todas [MD] IQ+2 [48]-22.

Perícias Comuns: Uma entre Armas de Feixe (Qualquer) (F) DX+1 [2]-12, Armas de Fogo (Qualquer) (F) DX+1 [2]-12, Besta (F) DX+1 [2]-12, Briga (F) DX+1 [2]-12, Canhoneiro (Qualquer) (F) DX+1 [2]-12, ou Projetor de Líquidos (Qualquer) (F) DX+1 [2]-12. Uma entre Condução (Qualquer exceto Sobre Esteiras) (M) DX+1 [4]-12, Furtividade (M) DX+1 [4]-12, Pilotagem (Qualquer) (M) DX+1 [4]-12, Remo/Vela (Barco Grande a Motor ou Lancha) (M) DX+1 [4]-12, Submarino (Minissubmarino) (M) DX+1 [4]-12, Utilização de Traje Especial (Qualquer) (M) DX+1 [4]-12. Quaisquer três entre Armadilhas (M) IQ-1 [1]-19, Arrombamento (M) IQ-1 [1]-19, Assuntos Atuais (Ciência & Tecnologia) (F) IQ [1]-20, Camuflagem (F) IQ [1]-20, Captação (F) Per [1]-20, Disfarce (M) IQ-1 [1]-19, Explosivos (Qualquer) (M) IQ-1 [1]-19, Fotografia (M) IQ-1 [1]-19, Jurisprudência (Patentes) (D) IQ-2 [1]-18, Materiais Perigosos (Qualquer) (M) IQ-1 [1]-19, Navegação (Qualquer) (M) IQ-1 [1]-19, Observação (M) Per-1 [1]-19, Ocultamento (M) IQ-1 [1]-19, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Qualquer) IQ-1 [1]-19, Operação de Computadores (F) IQ [1]-20, Perícia Forense (D) IQ-2 [1]-18, Perícias de Passatempo (Qualquer baseada em IQ) (F) IQ [1]-20, Pesquisa (M) IQ-1 [1]-19, ou Venefício (M) IQ-1 [1]-19.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações: A versão mais barata deste modelo tem a IQ e perícias curinga em menores níveis, e é um inventor em vez de um Desenvolvedor. Reduza o valor de seu Equipamento Característico também; dê a ele vários itens menores, ou um especializado de alta poder. Para aumentar o nível de poder do modelo, adicione recursos, Status, vantagens aprimoradas que aumentam o NH de perícias, como Artífice, e muitos Equipamentos Característicos — ou transforme o personagem em um *Encouraçado* (veja a pág. 44).

Interpretando o Papel: Normalmente, você deve confiar em um dispositivo principal ou conjunto de dispositivos que funcionem juntos; equipamento de design que o torna igual a metahumanos com habilidades “naturais”. Veja os vários modelos superpoderosos para formas de exibir esses recursos. Mas, além disso, prove sua versatilidade usando constantemente pequenas engenhocas úteis ou construindo-as na hora. Mostre seu brilho intelectual e dons mentais também, incluindo sua memória quase perfeita e habilidades matemáticas. Seja paciente ou sarcástico, outros heróis parecem um pouco lentos mentalmente; demonstre que você sabe que é superior.

Velocista

500 pontos

O tema de seus poderes é a velocidade sobre-humana. Isso contrasta com o *Acrobata* (pág. 41), cujo meio familiar é a agilidade e coordenação — mas os dois podem ser combinados de forma poderosa.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 11 [20]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 7,00 [20]; Deslocamento Básico 7 [0].

Vantagens: Imune à Aceleração (+8) [5]; Ótima Forma [15].

Poderes: Gaste um total de 338 pontos nos Talentos e habilidades do seguinte poder:

Velocidade (Super; Talento 1 [5])

- **Ataque Duplo:** Ataque Adicional 1 (Ataque Múltiplo, +20%; Super, -10%) [28].
- **Corrida Ultrarrápida:** Deslocamento Ampliado 5 (Velocidade Terrestre 960; Super, -10%) [90].
- **Golpes Relâmpagos:** ST de Golpe 9 (Super, -10%) [41].
- **Hipermanobrabilidade:** Deslocamento Básico +8 (Super, -10%) [36] + Esquiva Ampliada 4 (Super, -10%) [54].
- **Hipermetabolismo:** Regeneração Comum (Desvantagem Temporária: Consumo Ampliado 1, -10%; Super, -10%) [20].
- **Hiper-reflexos:** Velocidade Básica +5 (Super, -10%) [90] + Noção do Tempo Ampliada (Super, -10%) [41].
- **Pé Ligeiro:** Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade Terrestre 24; Bônus de Manuseio +5, +25%; Super, -10%) [23].
- **Tempo Dobrado:** Padrão de Tempo Alterado 1 (Super, -10%) [90].

Desvantagens: Um total de -20 pontos entre Consumo Ampliado [-10/nível], Excesso de Confiança [-5*], Gagueira [-10], Hábito Detestável: Não fica parado [-5], Impulsividade [-10*], Magro [-5], ou Trapaceiro [-15*].

Perícias Comuns: Briga (F) DX+1 [2]-14 ou Caratê (D) DX-1 [2]-12; Aparar Armas de Projétil (D) DX+5 [24]-18; Corrida (M) HT+1 [4]-14; Prestidigitação (D) DX+2 [12]-15.

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Observações: Para um velocista de nível das ruas, remova as habilidades opcionais e reduza o nível da maioria das outras; além disso, reduza o nível de Aparar as Aparar Armas de Projétil até a DX.

Para um personagem muito mais poderoso, comece pegando ambas as habilidades opcionais. Em seguida, observe os poderes de vibração ou de manipulação do ar. A compra de corridas mais rápidas deve ser abordada com cautela; o modelo já tem Deslocamento 1.280 (4.119 km/h, ou pouco mais de 1 km/s), e mais quatro níveis de Deslocamento Ampliado excederiam a velocidade de escape da Terra — ele poderia literalmente sair do planeta, se o MJ abordar a física de forma realista! Uma versão Cósmica do Deslocamento Ampliado permite o tipo de velocistas de quadrinhos que podem ignorar inércia, atrito e turbulência.

A outra maneira de tornar o velocista mas poderoso é pegar um ou vários níveis de Noção do Tempo Ampliada com a ampliação Supervelocidade. Em combate, ela permite um Deslocamento completo seguido de um Ataque normal, ou uma série de manobras Passo e Ataque, cada uma envolvendo um inimigo diferente. Um velocista que também tem Ataque Adicional pode realizar um ataque extra em cada manobra em seu turno de combate! Fora de situação de combate, a Supervelocidade permite trabalhar ou viajar muito mais rápido que o normal; veja *Tempo e Trabalho* (pág. 103).

Interpretando o Papel: Mostre suas habilidades de movimento o máximo possível. Em combate, você deve estar por todo o campo de batalha; durante o tempo de inatividade, procure chances de viajar em velocidades incríveis. Se você pegou a hipermanobrabilidade como um poder, poderá correr em velocidades de autoestradas ou até maiores; se você pegou a corrida ultrarrápida, poderá facilmente quebrar a barreira do som. Nunca perca uma chance de correr ou pular.

Além disso, aproveite suas habilidades de luta. Com Velocidade Básica 12, você tem Esquiva 16; deve ser quase impossível para seus inimigos acertarem você. Você pode fazer coisas que seriam suicidamente imprudentes para um mortal comum, e se safar mesmo assim — esteja pronto para entrar de cabeça na batalha.



HABILIDADES DE ATAQUE

Tabela de Ataques Corpo a Corpo

Pela conveniência no uso dos modelos, as tabelas a seguir listam seus vários ataques. Quase todos os ataques corpo a corpo são baseados em DX ou Briga; os ataques à distância são classificados pelas

perícias usadas para empunhá-los. Observe que um ataque à distância pode ser atribuído a uma categoria diferente sem custo de pontos; a diferença entre Feixe, Sopros, Olhar e Projétil é um efeito especial.

Ataque	Dano	Alcance	Aparar	ST	Página	Observações
Aperto de Cipó	ST 20 retenção	C	Não	–	43	[12, 13]
Ciclone	ST 12/200 agarrão	Telecinese	Não	–	50	Área 4 [4]
Elettricidade Corporal	HT-4	C	Não	–	43	Área 2 [1, 2, 3]
Eletrogênese	2d+1 qmd	C	Não	–	49	Área 8 [5]
Espada Flamejante	10d	1	0E	–	49	[7, 8]
Fotogênese	HT-9 at	C	Não	–	49	Área 30 [9]
Garras de Gato	GdP-1 corte	C	0	–	43	
Hera Venenosa	HT at	C	Não	–	43	[10, 11]
Mão de Martelo	GdP +1/dado	C, 1	0	–	46	
Pele Eletrificada	HT-5 at	C	Não	–	49	[1]
Pirogênese	3d+1	C	Não	–	49	Área 12
Superfície Eletrificada	3d-1 qmd	C	Não	–	45	[5, 6]

Observações

- [1] Faça o teste indicado ou sofra atordoamento.
- [2] Utilizável apenas debaixo d'água.
- [3] Leva 5 segundos para recarregar.
- [4] De cima, deve ser ao ar livre.
- [5] A Sobreensão pode desativar máquinas.
- [6] Faça um teste de HT com um redutor de -1 para cada 2 pontos de dano penetrante ou sofra atordoamento.
- [7] Aparar destrutivo.

- [8] Use a perícia Sabre ou seus predefinidos para empunhar.
- [9] Faça um teste de HT-9 ou sofra Cegueira.
- [10] Faça o teste indicado ou sofra efeitos de coceira após 1 minuto.
- [11] Agente de contato.
- [12] Apenas sofre dano por queimadura, corrosão ou corte.
- [13] Inimigos retidos estão sujeitos a ataques de constrição.

Tabela de Ataques à Distância

Ataque	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	RCO	Página	Observações
ATAQUE INATO (FEIXE)									
Areia Movediça	ST 10 retenção	3	–/100	1	N/D	–	1	52	Área 2 [6]
Jato de Ar	3d cont (0,5)		20/10	Jato	–	–	–	52	[1, 2]
Jato de Chamas	8d qmd	–	50/100	Jato	–	–	–	49	[3]
Pulso Laser	12d(2) qmd	5	1.000/10.000	1	–	–	1	49	[3]
Rajada Mágica	3d cont	3	10/100	1	N/D	–	1	56	[2, 4]
Rajada de Vento	5d cont	3	10/100	1	N/D	–	1	52	[2, 4, 7]
Vendaval	15d cont	3	50/100	Jato	–	–	–	50	[2, 4, 5]
ATAQUE INATO (SOPRO)									
Supersopro	8d cont	3	1/10	1	N/D	–	1	44	[4, 8]
ATAQUE INATO (OLHAR)									
Compressão Magnética	15d cont	3	10/100	1	–	–	1	44	Área 2 [9]
Rede Invisível	ST 20 retenção	3	–/100	1	N/D	–	1	45	[10, 11]
Visão de Calor	6d qmd	4	10/100	1	N/D	–	1	42	[3]
ATAQUE INATO (PROJÉTIL)									
Bola de Fogo	4d qmd	3	100/1.000	1	N/D	–	1	49	[3]
Empunhar Relâmpago	24d qmd	3	10/100	1	N/D	–	1	50	[9, 14]
conjunto	HT-1	–	–	–	–	–	–	–	Área 8 [15]
conjunto	HT	–	–	–	–	–	–	–	Área 8 [12]
Raio	12d qmd	0	1.000/1.000	1	1 (4)	–	1	49	[1, 9]
conjunto	HT at	–	–	–	–	–	–	–	Área 4 [12, 13]
VONTADE									
Alucinação	IQ-3 at	–	Imprecação 1	1	–	–	–	50	[16]
Imobilização	Vontade	–	Imprecação 1	1	–	–	–	51	Área 8 [17]
Perfume	HT-2 at	–	Imprecação 1	1	–	–	–	43	[18, 19]
conjunto	HT-2 at	–	Imprecação 1	1	–	–	–	–	[19, 20]
Tremor	5d cont	–	Imprecação 1	1	–	–	–	52	Área 8 [2, 4, 6, 21, 21]

Observações

[1] Efeito colateral: Faça um teste de HT com redutor de -1 a cada 2 pontos de dano penetrante ou sofra atordoamento.

[2] Projeção dupla.

[3] Variável.

[4] Sem ferimentos.

[5] Apenas ao ar livre.

[6] Os alvos devem estar tocando o solo.

[7] Cone, largura máxima de 6 metros.

[8] Cone, largura máxima de 1 metro.

[9] A Sobretensão pode desativar máquinas.

[10] Chance Única.

[11] Inquebrável.

[12] Faça o teste indicado ou sofra Cegueira.

[13] Base Visual.

[14] Ataque por cima, apenas ao ar livre.

[15] Faça o teste indicado ou sofra Surdez.

[16] Faça o teste indicado ou sofra Alucinação.

[17] Faça o teste indicado ou sofra Paralisia.

[18] Faça o teste indicado ou sofra Êxtase.

[19] Base Olfativa.

[20] Efeito secundário; em um fracasso por 5 ou mais, ou falha crítica, sofra Alucinação.

[21] Leva 2 segundos.

[22] Disputa Rápida de Vontade vs. DX.

MOTIVAÇÕES

A Busca Pela Glória

-10 pontos

Você é corajoso e admirável — especialmente quando as câmeras estão apontadas para você. Ter uma imagem pública conhecida significa muito para você, e você garante que as pessoas estejam cientes de suas boas ações. Você também ficará feliz em aproveitar as vantagens, desde estátuas em sua homenagem até a companhia dos ricos, famosos e bonitos.

Vantagem: Carisma 1 [5].

Qualidades: Estilo [1].

Desvantagens: Egoísmo (12) [-5]. Um total de -15 pontos dentre Boemia Compulsiva [-5*], Código de Honra (Cavaleiros) [-10], Excesso de Confiança [-5*], Inimigos (Rivais) [Varia], Inveja [-10], Luxúria [-15*], Marca Registrada [-5 a -15], ou Viciado em Trabalho [-5].

Perícias: Assuntos Atuais (Manchetes, Pessoas, ou Regional) (F) IQ [1], Propaganda (M) IQ-1 [1]. Uma entre Encenação de Combate (M) DX [2], Oratória (M) IQ+1 [2]\$, ou Trato Social (F) IQ+1 [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

\$ Inclui +1 pelo Carisma.

É Tudo Culpa Minha

-25 pontos

Você é movido pela memória de um fracasso pessoal e pela necessidade de redimi-lo. Ajudar quem precisa de você é uma forma de conviver com suas memórias conturbadas.

Vantagens: Propósito Maior [5].

Desvantagens: Complexo de Culpa [-5]. Senso do Dever (Todos que você conhece) [-10]. Um total de -15 pontos dentre Altruísmo [-5*], Indulgente [-15*], Pesadelos [-5*], Viciado em Trabalho [-5], ou Voto [Varia].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Escolhido

40 pontos

Você não se voluntariou para o papel de herói. Alguém escolheu você para isso e lhe concedeu os poderes para realizá-lo. Você está frequentemente em conflito sobre sua posição — mas ou você está impedido de desistir ou não consegue abandonar as pessoas que você protege.

Vantagens: Patrono (Indivíduo ultrapoderoso/organização muito poderosa; 12 ou menos; Intervenção Mínima, -50%; Habilidades Especiais, +100%) [60].

Desvantagens: Dever (Involuntário; 12 ou menos) [-15]. Inimigos (Indivíduo mais poderoso; 12 ou menos; Observador) [-10].

Perícias: Conhecimento Oculto (Qualquer) (M) IQ-1 [1]. Uma entre Adivinhação (Interpretação dos Sonhos) (M) IQ+1 [4], Administração (M) IQ+1 [4], Meditação (D) Vontade [4], ou Ritual Religioso (D) IQ [4].

Fazer a Coisa Certa

-25 pontos

Seu objetivo é tornar o mundo um lugar melhor. Você não trabalha apenas pelos seus ideais; você vive para eles e tenta incorporá-los. Você pode passar muito tempo lutando contra o mal, mas isso é secundário à sua principal ambição — fazer o bem e ajudar as pessoas.

Vantagem: Propósito Maior [5].

Desvantagens: Indulgente (12) [-15] ou Senso do Dever (Uma Raça Inteira) [-15]. Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10]. Um total de -10 pontos dentre Altruísmo [-5*], Código de Honra (Cavalheiros) [-10], Generosidade Compulsiva [-5*], Honestidade [-10*], ou Veracidade [-5*].

Perícias: Diplomacia (D) IQ [4]. Primeiros Socorros (F) IQ [1].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Juiz, Júri e Carrasco

-15 pontos

Ao contrário de outros heróis, você não considera a vida sagrada; aos seus olhos, proteger os inocentes às vezes requer matar os culpados — especialmente aqueles que pensam que a lei não pode alcançá-los. Você pode até respeitar os heróis que não tiram a vida, mas não deixa que eles o impeçam de cumprir a missão que escolheu.

Desvantagens: Sanguinolência (12) [-10]. Um total de -15 pontos dentre Circunspeção [-10], Fanatismo [-15], Insensível [-5], Obsessão (Longo prazo) [-10*], Teimosia [-5], Viciado em Trabalho [-5], e Voto [Varia].

Perícias: Perícia Abrangente (Teoria da Conspiração) (D) IQ [4]. Uma entre Criminologia ou Manha (M) IQ [2]. Uma entre Jurisprudência (Nacional, criminal), Filosofia, ou Teologia, todas (D) IQ [4].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Legado Heroico

5 pontos

Sua família tem uma longa lista de heróis e heroínas por muitas gerações, se não séculos, e você foi criado para cumprir a missão e o legado deles.

Vantagens: Reivindicar Hospitalidade (Família) [2]. Riqueza (Confortável) [10]. Um total de 15 pontos dentre Camaleão Social [5], Contatos [Varia], Redespertar [10], Reivindicar Hospitalidade [Varia], e Renda Própria [1/nível].

Desvantagens: Voto (Ser digno de seus ancestrais) [-10]. Um total de -15 pontos dentre Dependentes (Membros da família ou criados) [Varia], Destino (Legado familiar) [Varia], Inimigos (Da sua família) [Varia], Sem Imaginação [-5], e Vozes Fantasmagóricas (Espíritos ancestrais) [-5 ou -10].

Perícias: História (Histórico familiar ao longo das eras) (D) IQ-1 [2]. Trato Social (Qualquer) (F) IQ [1].

Noblesse Oblige (A Nobreza Obriga)

-25 pontos

Você despreza os seres humanos normais lá do alto de pedestal onde você se colocou, quer seja de forma abertamente prepotente ou que você consiga manter seu senso de superioridade velado. Por ser mais poderoso do que esses mortais insignificantes, você sente que deve protegê-los.

Desvantagens: Senso do Dever (Uma Raça Inteira) [-15]. Um total de -10 pontos dentre Excesso de Confiança [-5*], Insensível [-5], ou Megalomania [-10*].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Onde Ninguém Esteve Antes

-10 pontos

Seu verdadeiro objetivo é explorar reinos e domínios desconhecidos: o mundo subterrâneo, o mundo subaquático, reinos pelo espaço ou tempo, ou até em outras dimensões ou planos místicos. Você ganhou seus poderes como um subproduto desta missão. Você os usa para beneficiar a humanidade, mas o desejo do seu coração está em outro lugar.

Vantagens: Antecedentes Incomuns [10].

Desvantagens: Um total de -30 pontos dentre Código de Honra (Profissionais) [-5], Características Sobrenaturais [Varia], Curiosidade [-5*], Doutrinas Religiosas (Misticismo) [-10], Flashbacks [Varia], Magnetismo Sobrenatural [-15], Obsessão (Longo prazo) [-10*], Senso do Dever (Companheiros exploradores) [-5], Solitário [-5*], e Susceptibilidade à Magia [-3/nível].

Perícias: Conhecimento do Terreno (Qualquer reino misterioso) (F) IQ+1 [2]. Qualquer uma entre Conhecimento Oculto (Qualquer) ou Ocultismo, ambas (M) IQ+2 [8], Filosofia ou Teologia, ambas (D) IQ+1 [8], ou Ciência Estranha (MD) IQ [8].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Procurando Briga

0 pontos

Para a maioria dos heróis, lutar é um meio para um fim — mas para você, é o ponto principal. Seja porque você está cronicamente irritado ou simplesmente ama o combate por si só, nada lhe dá mais prazer do que uma batalha em que você não precisa se conter.

Vantagens: Hipoalergia [10].

Desvantagens: Irritabilidade (12) [-10]. Um total de -10 pontos dentre Boemia Compulsiva [-5*], Briguento [-10*], Código de Honra (Piratas) [-5], Fúria [-10*], Impulsividade [-10*], Insensível [-5], ou Teimosia [-5].

Perícias: Briga (F) DX+2 [4] ou Boxe (M) DX+1 [4]. Intimidação (M) Vont+1 [4]. Manha (M) IQ [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Proteger Sua Comunidade

-5 pontos

Seu senso de identidade está fortemente ligado ao pertencimento de um grupo — seja um grupo de superseres como mutantes ou psis, ou um grupo mundano como mulheres, nordestinos, ou sikhs. Você pensa em suas habilidades como uma maneira de protegê-los do perigo.

Vantagens: Propósito Maior (Guardar seu grupo do perigo) [5].

Desvantagens: Senso do Dever (Grupo Grande) [-10].

Provar que Eles Estão Errados

-15 pontos

Você percebe que as pessoas olham para você como uma falha ou uma aberração. Mas você não fez disso uma razão para se isolar em si mesmo, em sua própria vida privada ou em uma comunidade minoritária. Você se esforça para se justificar ajudando as mesmas pessoas que o temem ou o desprezam.

Desvantagens: Estigma Social (Aberração, Cidadão de Segunda Categoria, ou Propriedade Valiosa) [-10]. Um total de -15 pontos dentre Altruísmo [-5*], Aparência [Varia], Fobias (Demofobia) [-15*], Indulgente [-15*], Inimigos [Varia], Irritabilidade [-10*], Obsessão (Longo prazo) [-10*], Senso do Dever (Outros marginalizados) [-5 ou -10], ou Teimosia [-5].

Perícias: Duas entre Diplomacia (D) IQ [4] ou Lábia, Liderança, Oratória, ou Manha, todas (M) IQ+1 [4]. Uma entre Captação (F) Per+1 [2] ou Sobrevivência ou Sobrevivência Urbana, ambas (M) Per [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Tudo Pelo Dinheiro

-10 pontos

Você considera seus poderes como um bem econômico e o heroísmo como um trabalho. Você poderia fazer um trabalho mais fácil e menos perigoso, mas como assumiu um trabalho difícil, espera que seu trabalho seja apreciado — e o dinheiro é uma ótima maneira de mostrar apreço.

Desvantagens: Código de Honra (Piratas ou Profissionais) [-5]. Dever (Clientes ou empregador, 12 ou menos) [-10].

Perícias: Uma entre Administração, Comércio, ou Soldado, todas (M) IQ+1 [4]. Trato Social (Qualquer) (F) IQ [1].

Viciado em Adrenalina

0 pontos

Você vive para se arriscar e encontrou uma maneira socialmente aceitável de correr riscos extremos. Se você não pudesse ser um super, você acharia a vida insuportavelmente monótona.

Vantagens: Recuperação Muita Acelerada [15], Sorte [15], ou Venturoso [15].

Desvantagens: Um total de -25 pontos dentre Código de Honra (Qualquer) [-5], Excesso de Confiança [-5*], Impulsividade [-10*], Jogatina Compulsiva [-5*], No Limite [-15*], e Trapaceiro [-15*].

Perícias: Jogos de Azar (M) IQ [2]. Duas entre Acrobacia (D) DX [4], Análise de Mercado (D) IQ [4], Escalada (M) DX+1 [4], Esportes (Qualquer esporte perigoso) (M) DX+1 [4], Esqui (D) HT [4], Fuga (D) DX [4], Lábia (M) IQ+1 [4], Paraquedismo (F) DX+2 [4], e Prestidigitação (D) DX [4].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.

Vingança

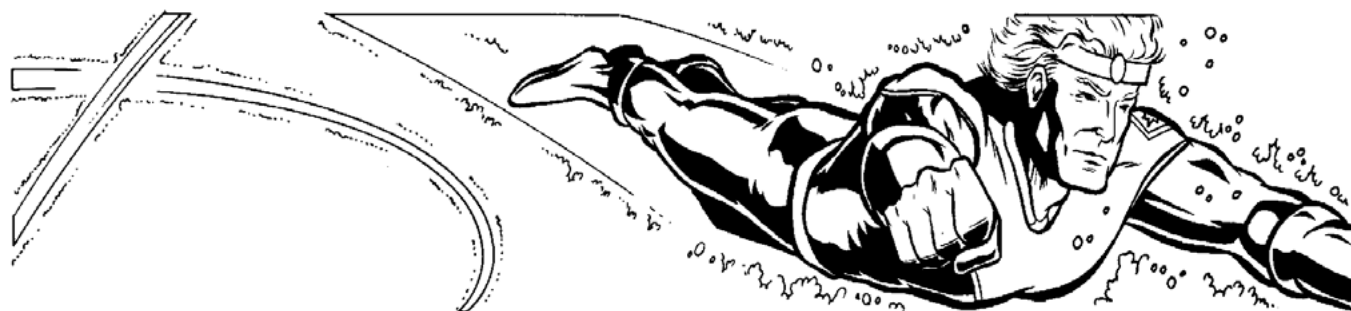
-20 pontos

Seu alvo não é o mal ou o crime por si só; é alguém específico que te prejudicou. Agora você está travando uma guerra particular de vingança contra um indivíduo, uma organização ou um governo inteiro.

Desvantagens: Voto [-15]. Um total de -15 pontos dentre Insensível [-5], Convulsões Pós-combate [-5*], Flashbacks [Varia], Inimigos (Perseguidores) [Varia], Intolerância [-5 ou -10], Marca Registrada [-5 a -15], Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10], ou Pesadelos [-5*].

Perícias: Análise de Informação (D) IQ [4]. Assuntos Atuais (Qualquer) (F) IQ+1 [2]. Observação (M) Per [2]. Pesquisa (M) IQ [2].

* Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. MB120.



IDENTIDADES DUPLAS

Além de seus poderes sobre-humanos ou outras habilidades extraordinárias, um super geralmente tem um conjunto de vantagens, desvantagens e perícias como as de seres humanos comuns. Isso reflete duas hipóteses diferentes do gênero:

- Muitos supers começaram como seres humanos sem dons especiais. Alguns dos registros em suas planilhas de personagens refletem suas vidas e carreiras anteriores.
- Muitos supers mantêm identidades secretas como pessoas comuns. Alguns dos registros em suas planilhas de personagem refletem perícias e outras características necessárias para desempenhar esses papéis.

Muitas vezes, ambas as hipóteses são verdadeiras: o super começou como um humano normal com capacidades comuns, experimentou uma origem super e assumiu uma vida de aventura, mas também continuou sua vida anterior, que agora é sua identidade secreta.

Para mostrar isso, os MJs podem pedir que os jogadores preencham planilhas de personagens separadas para as outras identidades de seus heróis. Isso pode ser útil para focalizar melhor a personalidade e a história de vida latentes.

Se um herói adquiriu seus poderes depois de viver como um ser humano normal, faça uma planilha de personagem pré-origem super. O valor em pontos deve ser baseado em como ele mais tarde ganhou seus poderes. Uma origem puramente acidental poderia ter qualquer valor; 50 pontos é uma média razoável. Heróis que construíram equipamentos avançados ou se deram poderes sobre-humanos provavelmente foram criados entre 100–200 pontos *antes* de suas origens super; o mesmo se aplica àqueles que sofreram acidentes em selvas remotas, espaço sideral ou locais exóticos semelhantes. Depois de elaborar a planilha de personagem pré-origem super, adicione as super habilidades — e quaisquer deficiências associadas.

Outros heróis começam com suas habilidades ou as adquirem cedo na vida. Robôs são construídos com suas habilidades; alienígenas nascem, são chocados ou brotam com as deles; e por convenção literária, mutantes e psis muitas vezes ganham as suas na adolescência. Para esses personagens, não faz sentido fazer uma planilha de personagem pré-origem.

Se o herói tiver uma identidade civil, é útil fazer uma planilha de personagem separada para ela. Isso lista as perícias, atributos e vantagens e desvantagens mundanas que a pessoa revela enquanto oculta suas habilidades sobre-humanas. Este é um papel que o herói escolhe desempenhar. Ele pode precisar fazer testes de Dissimulação ocasionalmente para evitar revelar seus poderes inadvertidamente, testes de Ocultamento ou Contrabando para esconder seu equipamento, ou testes de Lábria para encobrir seus deslizos.

Se ele começou como um ser humano normal, sua planilha de personagem pré-origem pode ser usada como sua planilha de personagem civil, com não mais do que pequenas alterações. Por outro lado, vale a pena pensar em como suas novas habilidades e seu novo papel como herói mudaram suas motivações e perspectivas. “Você não pode voltar para casa” é um tema muito mais antigo que os supers, mas muitas vezes se aplica a eles.

Para um herói que é sobre-humano, para começar, sua identidade civil é *sempre* algo que ele inventa deliberadamente, como um ator criando um papel. O jogador deve examinar a planilha de personagem e decidir quais traços devem ser disfarçados ou negados, quais podem ser revelados, e quais ele não tem aquela necessidade de ser imitado — e de que forma. Esta é também uma oportunidade para explorar a questão de *por quê* alguém sobre-humano quer desempenhar esse papel. Ele tem medo de ser odiado ou temido? Ele está sozinho e desesperado o suficiente para aceitar seres inferiores como amigos? Ele está tentando entender a humanidade?

Alguns supers realmente têm duas personalidades diferentes. Se eles compartilharem memórias, compre isso como Desdobramento de Personalidade. Se eles não compartilharem as experiências uns dos outros, adicione Amnésia com uma limitação de acesso: “Somente na identidade heroica” ou “Somente na identidade civil”, ambas valendo -20%. Se eles não acreditam que são a mesma pessoa, então equivale a uma Fantasia.

Alguns supers ainda têm duas formas físicas diferentes. Compre isso como Forma Alternativa com a identidade heroica como sendo a forma básica, e a identidade civil como a forma alternativa. Normalmente, o modelo racial para a pessoa comum é o humano padrão; o modelo do metahumano inclui bônus e penalidades de atributo, vantagens, desvantagens e poderes. O custo da Forma Alternativa é de 15 pontos. O custo de 15 pontos pode ser modificado; em particular, se o personagem puder ser impedido de mudar de forma mantendo-o longe de sua fonte de poder, aplique o modificador de poder padrão a este custo. As duas formas ainda podem ter personalidades diferentes.

Nenhuma dessas opções altera as perícias das duas identidades, embora elas possam não se lembrar de que possuem certas aptidões. Por outro lado, alterações nas características mentais do Desdobramento de Personalidade, ou mudanças nas características sejam físicas ou mentais da Forma Alternativa, podem aumentar ou diminuir o nível de suas perícias, às vezes substancialmente. Se uma identidade tiver sabedoria sobre-humana (IQ+5 com Divino, -10%) e a outra não, isso tornará a identidade heroica muito mais competente.

Seu Próprio Pior Inimigo

Um tema antigo dos quadrinhos, que remonta às primeiras aparições de Super-Homem e Clark Kent, é a competição entre um super e sua identidade civil, particularmente a rivalidade amorosa. Se isso é apenas uma encenação, não vale nenhum ponto. Mas se as ações de uma personalidade realmente causam problemas para a outra — por exemplo, se o alvo do interesse amoroso admira o herói glamoroso e despreza o civil — isso pode ser tratado como uma desvantagem real. Normalmente os dois são rivais (veja pág. MB146). Supostamente eles são igualmente poderosos, e cada um deveria ter um valor base de -10 pontos em relação ao outro, mas o super geralmente tem vantagens como fama e a possibilidade de usar seus dons abertamente. Sendo assim, o valor base da desvantagem é -20 pontos para a identidade civil e -5 pontos para a identidade heroica.

Pelo mesmo raciocínio, um super pode ser um Patrono de sua identidade civil. Se se sabe que Steven Rogers pode pedir um favor ao Capitão América, as pessoas o consideram com mais respeito. Trate isso como uma variação de Intervenção Mínima, que vale -50%: o civil não ganha benefícios *adicionais* dos feitos do herói (afinal, eles também são feitos do civil), mas ganha algo por poder alegar que tem o grande herói como um patrocinador. Normalmente, um Patrono tem um valor base de 20 pontos, contando como um indivíduo ultrapoderoso, mas o MJ pode atribuir valores diferentes.

Por outro lado, um super não pode ser um Aliado, Dependente ou Contato de sua identidade civil, embora possa *fingir* o papel de Contato um para o outro. Nenhum desses “relacionamentos” vale pontos.

CAPÍTULO TRÊS

COADJUVANTES

O grande salão estava cheio de supers, desde anciões que começaram suas carreiras antes da guerra até crianças com poderes ainda inimagináveis. Os Semelhantes originais tinham sido prolíficos, e em alguns casos ainda eram: Protea, sentada à mesa principal com seu sexto marido, um ginasta olímpico de vinte e poucos anos, estava visivelmente grávida, embora as fofocas dissessem que a criança não era dele. Juntando-se à grande família estendida estavam convidados de outras alianças e outros países, talvez um quinto da multidão, mais notavelmente a princesa Ne'ehyaandi de Lança Brilhante dos Exilados, com dois metros de altura e pele amarelo-cromada. Suas lanças estavam na prateleira do saguão de entrada, é claro, ao lado da nova armadura de batalha do Encouraçado e do Amuleto do Dragão. Era uma festa, e todos estavam sob trégua.

Isso não os deixou todos felizes por estarem juntos. Glares seguiu a caminho de Avalanche, recentemente em liberdade condicional de sua segunda prisão; ele até podia ser irmão de Vulcano, mas eles não tinham esquecido suas desavenças. Ninguém queria se sentar perto da Hipercérebro, cujos medicamentos normalmente controlam sua mente intuitiva instável, mas não seguram sua língua sarcástica. Grande parte da multidão estava na segunda ou terceira taça de champanhe; Aileron estava virando sua quinta, um pouco trêmulo. O Alquimista tomou um gole de seu primeiro copo, franziu a testa e o largou, talvez comparando-o desfavoravelmente com as safras francesas dos séculos passados.

Agora os criados estavam tirando da mesa os pratos de perus do Dia de Ação de Graças e pegando a sobremesa. Vulcano levantou-se para oferecer o brinde costumeiro — e parou de repente, a um gesto da Hipercérebro. Sorrindo ligeiramente, ela se levantou e falou.

“Obrigado, Vulcano. E já que estamos todos juntos, e todos vocês tomaram um pouco do excelente champanhe da família” — ela ergueu sua taça intocada — “acredito que vocês estarão no clima certo para ouvir minhas ideias para uma nova direção para os Semelhantes. E nossos amigos, é claro.

Exceto pelo Alquimista e Ne'ehyaandi, todos os olhos dos adultos estavam fixos nela, como se ela fosse a única coisa que eles pudessem ver. Ao redor do corredor, adolescentes e algumas das crianças mais novas se entreolharam e hesitaram. Então Etherlad se levantou e chamou a atenção da oradora.

“Com licença, tia, mas parece que você quer falar sobre negócios, e isso é meio chato para nós. Podemos ser dispensados?”

* * *

Reunidos na sala de treinamento, vários Semelhantes jovens começaram a fazer perguntas ao mesmo tempo, e então todos pararam quando Ultramarina gesticulou pedindo silêncio. Ela lançou um olhar questionador para Etherlad, que franziu a testa em concentração, alcançando mentalmente a intranet da mansão, e finalmente assentiu.

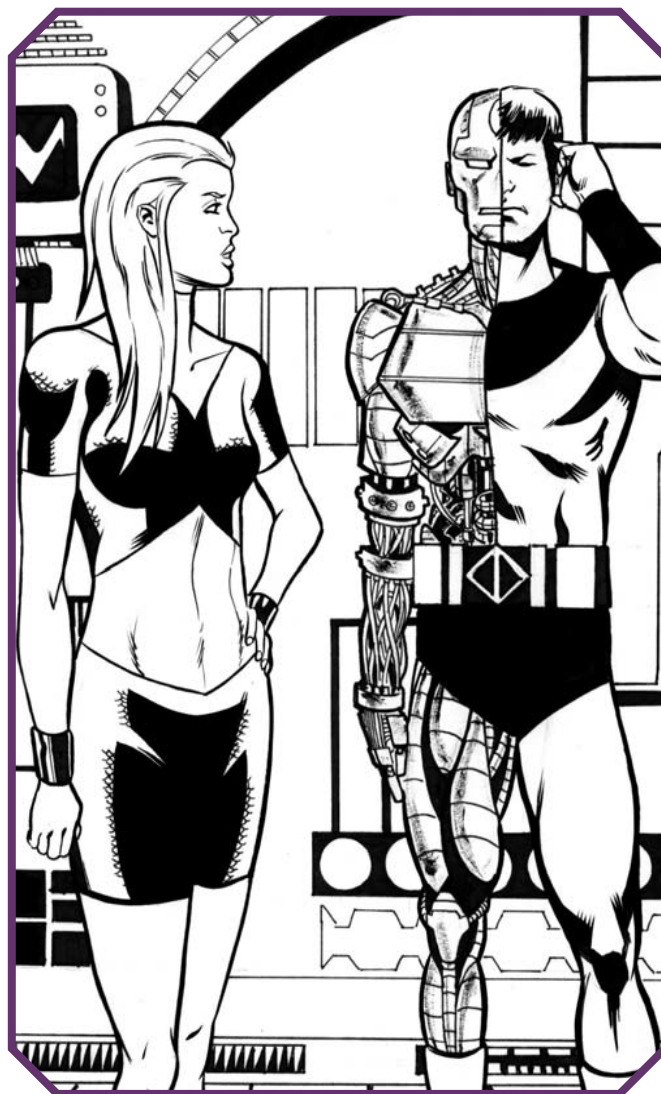
“Acho que Tia Hypatia está de volta”, disse ela. “Você viu todos eles apenas ouvindo enquanto ela fazia aquele discurso eu-sou-a-chefe-agora?”

“Como ela está fazendo isso?” perguntou Kirin. “Eu não sabia que ela controlava mentes ou algo desse tipo.”

“Vamos discutir esse ‘como’ mais tarde”, disse Ultramarina. “Neste momento, como vamos detê-la?”

Os heróis aprendizes se entreolharam, nenhum querendo falar primeiro.

Personagens coadjuvantes fazem parte do gênero desde o princípio. Eles ajudam o herói, lutam contra ele ou dão a ele alguém para resgatar; muitas vezes eles aparecem em subtramas que desenvolvem a personalidade do herói. O **GURPS** já possui regras extensas para definir os relacionamentos pessoais de um aventureiro. Este capítulo analisa como eles podem ser usados para descrever os coadjuvantes típicos do gênero.



ORGANIZAÇÃO E COMPANHEIROS DE EQUIPE

Para começar, os relacionamentos com colegas de equipe são vitais para muitos supers. Em campanhas de RPG isso é ainda mais verdadeiro, porque a maioria dos jogos são sobre equipes contínuas.

Ter companheiros de equipe não custa pontos de personagem porque os PdJs não compram outros PdJs como Aliados. Mas a estrutura da equipe afeta muitos outros aspectos da vida de seus membros. “Membro do Time X” é uma Característica de 0 ponto apropriada para listar em uma planilha de personagem. Pode ser mais do que isso; consulte *Equipes como Recursos*, a seguir.

MEMBROS ADICIONAIS

É comum que todos os membros de uma equipe sejam PdJs, mas ela também pode ter membros PdMs. Uma pequena equipe pode ter um ou dois, talvez para preencher uma proposta, como os quatro elementos, ou para trazer os personagens e relacionamentos para um foco mais nítido. Uma grande equipe com um herói por jogador precisa de vários membros PdM, embora os PdJs devam continuar sendo as estrelas. Uma grande equipe com estilo de jogo de trupe (visto no Capítulo 2, pág. 19) pode ser composta inteiramente de PdJs, mas um membro PdM ainda pode se encaixar como curandeiro ou oráculo de uma equipe, ou desempenhar um papel dramático, como seu encenqueiro ou sua consciência.

Algumas subtramas de equipe clássicas funcionam melhor com heróis PdMs. Por exemplo, uma equipe pode querer realizar testes nos quais novos heróis competem para serem admitidos. Se novos candidatos forem admitidos, os PdJs podem precisar treiná-los ou fazer parceria com eles enquanto ganham experiência. A morte ou a partida de um membro mais antigo pode ser um momento dramático na história da equipe — mas remover um PdJ por causa da trama pode levar a jogadores insatisfeitos.

RELACIONAMENTOS DA EQUIPE

Se um grupo de supers atua como uma equipe, eles podem ter relacionamentos como uma equipe; ou seja, todos os membros da equipe podem compartilhar um Patrono, um Aliado, um Contato, um Dependente ou um Inimigo.

Para Patronos, já existe uma maneira padrão de lidar com isso (veja pág. MB75): Cada membro da equipe compra o Patrono individualmente, pelo custo total. O MJ faz um teste para *cada personagem* para ver se o Patrono aparece durante uma sessão; em caso afirmativo, então está disponível para todos os membros da equipe e fornece ajuda dimensionada para o número de testes de participação bem-sucedidos. Essa abordagem pode ser aplicada a quaisquer outros relacionamentos governados por testes de frequência de participação.

No entanto, vários desses testes levam a muito mais aparições. Suponha, por exemplo, que uma equipe de cinco heróis compartilhe um Inimigo, que aparece com 9 ou menos para cada um deles. A chance de todos os cinco testes falharem é menor que uma em 10; em outras palavras, o inimigo é uma presença constante na vida do time. Os MJs podem querer limitar os testes de participação para a maioria dos relacionamentos de equipe a 6 ou menos. Isso também funciona a favor dos jogadores, pelo menos para Patronos, Aliados e Contatos: eles pagam menos pontos, mas o relacionamento ainda é uma presença ativa na vida de seus personagens.

Companheiros Como Aliados

De acordo com as regras para relacionamentos da equipe, uma equipe inteira pode ter um Aliado ou vários Aliados. Isso não inclui membros plenos da equipe se forem personagens de jogadores; Aliados PdJs não têm custo em pontos. Se alguns membros plenos forem PdMs, é melhor aplicar a mesma regra a eles. Isso mantém a matemática mais simples — no mínimo, evita ter alguns companheiros de equipe que custam pontos e outros que não. Também é melhor para a caracterização tratar todos os membros como totalmente iguais, com suas próprias motivações e julgamento, mesmo que alguns deles sejam PdMs.

Uma equipe deve pagar pontos para aqueles Aliados que não são membros plenos: guardas para suas sedes, motoristas e médicos que os acompanham para a batalha, ou até mesmo estagiários, por exemplo.

Os MJs podem querer adotar uma variação da regra, seja no lugar da regra padrão ou como uma alternativa a ela. Deixe os membros da equipe compartilharem os pontos para o relacionamento. Para simplificar, divida o valor do ponto pelo número de membros da equipe e arredonde para cima, em caso de vantagem; para baixo, em caso de desvantagem. Então, em cada sessão, faça apenas um único teste de participação para todos. Isso reduz a quantidade de testes e permite relacionamentos com frequências mais baixas de participação. Certifique-se de que os jogadores entendam que o relacionamento resultante é para toda a equipe. Se concede benefícios, eles devem ser úteis para a equipe como um todo; se for uma fonte de problemas, eles devem incomodar ou ameaçar todos eles.

EQUIPES COMO RECURSOS

As superequipes geralmente mantêm uma variedade de ativos úteis para seus membros. Estes podem ser comprados item por item — a sede como um Equipamento Característico (veja pág. 85), o corpo de funcionários como Aliados ou Contatos (veja pág. 86), e assim por diante — mas um tratamento mais simples também é legal: definir a *própria equipe* como um Patrono de seus membros individuais. O MJ pode então permitir que a equipe forneça qualquer ajuda que pareça razoável, dados os poderes e recursos de seus membros, sem explicar tudo com antecedência. Esses benefícios adicionais, como poder exibir um cartão de identificação de equipe ao entrar em contato com a polícia ou funcionários de alto escalão, podem ser incorporados a essa vantagem.

A mesma abordagem pode ser usada com equipes de vilões (veja *Equipes de Vilões*, pág. 71). Definir uma equipe de vilões dessa maneira a torna mais independente de seus membros específicos. Derrotá-la requer não apenas capturar os vilões específicos, mas cortar seus laços sociais, confiscar suas propriedades e capturar seus capangas. Se isso não for feito, o MJ pode apresentar novos inimigos como “membros secretos” da equipe de vilões, ou até mesmo ter vilões totalmente diferentes para assumir seus negócios e reputação.

Por Trás da Máscara: Múltiplos Testes de Participação

Mestres ou jogadores que desejam equilibrar a regra padrão para testes de participação múltiplos com a regra opcional para relacionamentos compartilhados com um único teste

de participação podem estimar os resultados prováveis de fazer vários testes de participação usando a seguinte tabela:

Resultado	Resultado Equivalente de Teste Único para o Tamanho da Equipe								
	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	7	8	9	9	10	10	10	11	11
9	11	12	13	14	15	15	16	17	17
12	15	16	17	18	18	18	18	18	18
15	18	18	18	18	18	18	18	18	18

Por exemplo, se ambos os membros de uma equipe de dois heróis compartilham o mesmo interesse amoroso, que aparece para qualquer um deles com 12 ou menos, isso equivale a ela aparecer para as aventuras da equipe com 15 ou menos. (Matematicamente, a chance dela aparecer para o Herói A é

0,741, então a chance dela não aparecer para ele é 0,259, e o mesmo para o Herói B. A chance dela não aparecer para nenhum deles é então $0,259 \times 0,259 = 0,067$, o que significa que a chance dela aparecendo para pelo menos um deles é $1 - 0,067 = 0,933$.)

ASSISTENTES DE CONFIANÇA

Muitos heróis têm pessoas que os ajudam nos bastidores — ou, no mínimo, sem vestir fantasias ou usando codinomes. Os heróis dos quadrinhos contam com a ajuda de assistentes de confiança, companheiros de alívio cômico, ou contatos na força policial. Uma superequipe, especialmente aquela que tem uma sede, pode ter uma toda uma equipe deles.

Ajudantes que entram em ação com o herói devem ser construídos como Aliados. Eles não serão tão poderosos quanto o herói; parceiros altamente competentes, como a tripulação de Doc Savage, podem ser construídos com 50% dos pontos do herói, e mortais comuns qualificados como o mordomo de Batman, Alfred Pennyworth, com 25%. Veja também as regras para construir Aliados em porcentagens menores (veja *Valores em Pontos para Dependentes e Aliados*, pág. 68).

Pessoas cuja única função é responder às perguntas do herói podem ser tratadas como Contatos. Isso funciona, por exemplo, para o policial que passa informações privilegiadas para um herói que trabalha em um caso. Outro tipo de Contato é a pessoa que presta um serviço especializado ao herói, como o paramédico que trata de seus ferimentos ou o clarividente que o avisa de ameaças sobrenaturais. Em uma campanha pós-moderna em que os heróis

estão conscientes de sua imagem pública, seus Contatos podem incluir consultores de mídia. Se o ajudante acompanha o herói, ele é um Aliado; se o herói vier até ele, ele provavelmente pode ser definido como um Contato.

No gênero supers, alguns heróis têm assistentes que não vão para a batalha ao seu lado, mas têm muitas habilidades, mais do que pode ser resumido em um único nível de habilidade de um Contato padrão. Os assistentes extraordinariamente habilidosos de alguns heróis ricos, como Alfred Pennyworth, se encaixam nesse padrão. O mesmo acontece com uma personagem mais recente na continuidade do Batman, a tetraplégica Barbara Gordon em seu papel de Oráculo. Para definir um preço justo para este tipo de auxílio, cobre 3x o custo normal em pontos para um Contato — a meio caminho entre o preço de um único Contato e o de todo um Grupo de Contatos, e definido como a vantagem Contatos!. Várias das novas perícias curinga (veja a pág. 36) são adequadas para esses Contatos!; Os MJs também podem permitir perícias curingas especiais especificamente para assistentes amplamente talentosos (consulte *Perícias Curinga para Coadjuvantes*), geralmente em vez de dar-lhes várias perícias padrão.

Coruja: E se ele tivesse atirado em você primeiro ao invés da sua secretária?

Ozymandias: Acho que eu teria que pegar a bala, não é?

Coruja: ... Você não poderia ter feito exatamente isso?

– Alan Moore, *Watchmen*

Perícias Curinga Para Coadjuvantes

Segurança! (Per). Você é treinado para vigiar um prédio ou outra área, detectando e neutralizando intrusos e espiões. Substitui a Detecção de Mentiras, Linguagem Corporal, Observação e Revistar. Faça um teste baseado em IQ para Arquitetura (na análise de características relacionadas à segurança de edifícios), Jurisprudência (em relação aos seus deveres como vigia), Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança e Vigilância), Perícia Abrangente (Segurança de Computadores), Perseguição e Tática; um teste de Intimidação baseado em Vontade; e um teste baseado em DX para Furtividade e Habilidades com Nós. Além disso, testes baseados em DX para esta perícia podem ser usados no lugar de *uma* perícia de combate desarmado (para conter intrusos) e *uma* perícia com armas adequada para construir guardas em sua sociedade.

Assistente! (IQ). Você é um clássico mordomo, criado ou “o cavalheiro de cavalheiros”, ou o equivalente feminino, habilitado em tudo o que é necessário para manter uma casa funcionando. Substitui Administração, Assuntos Atuais (Regional ou Qualquer, conforme apropriado para o escopo da campanha), Carroceiro, Connoisseur (Vinho), Contabilidade (Finanças Domésticas), Controle de Carregamento, Cuidados com a Casa, Culinária, Disfarce (Para se passar por seu empregador), Heráldica, Jardinagem, Maquiagem, Operação de Computadores (em NTs apropriados), Pedagogia, Perícia Profissional (Curador), Perícias de Passatempo (Deve ser compartilhado com seu patrão ou patroa), Primeiros Socorros, e Trato Social (Servo). Além disso, você pode usar isso para qualquer perícia de influência além de Trato Social (Servo); Diplomacia é um exemplo típico, mas outras perícias como Intimidação, Lábria ou Sex Appeal podem ser usadas com uma lógica plausível.

PARCEIROS

Muitos heróis têm ajuda de um tipo diferente: heróis secundários que compartilham seus poderes e suas missões. A forma clássica desse conceito é o “parceiro adolescente”. Os Parceiros entraram em ação ao lado de seus mentores, em suas próprias identidades heroicas, com trajes e codinomes. Eles também tinham uma relação próxima na vida civil para justificar o fato de o adolescente passar muito tempo na companhia do adulto; alguns heróis adultos eram guardiões/tutores legais de seus parceiros. Equipes formadas por pais e filhos, de fato, são quase desconhecidas, provavelmente porque quase todos os supers eram jovens e solteiros.

Personagens Parceiros floresceram na década de 1940, começando com Robin, o Menino Prodígio. Vários heróis da DC da Era de Prata também tinham companheiros; os heróis da Marvel não, e tornou-se parte da continuidade da Marvel que o parceiro do Capitão América, Bucky, morreu nos últimos dias da Segunda Guerra Mundial. A ideia saiu de moda desde então, talvez porque os escritores achem difícil lidar com a questão do perigo infantil em uma sociedade cada vez mais protetora dos jovens, ou a improbabilidade de duas pessoas simplesmente ganharem exatamente as mesmas habilidades sobre-humanas em um mundo onde não há dois supers iguais.

Tornar o herói secundário um adulto evita a questão do perigo, mas levanta a questão de por qual razão um herói é principal e o outro secundário. Nas Eras de Ouro e Prata, ter o herói secundário sendo uma mulher geralmente era suficiente, como Batman e Batwoman, e Gavião Negro e Mulher-Gavião da DC, ou Homem-Formiga e a Vespa da Marvel. Desde o surgimento do feminismo, as equipes mistas tornaram-se mais igualitárias, como nas versões atuais de Gavião Negro e Mulher-Gavião.

Uma fórmula diferente tornou-se *mais* comum no mesmo período, que pode ser chamada de *equipe de parceiros*: um grupo de heróis menos poderosos que desempenhavam um papel de apoio para uma equipe principal. Os Jovens Titãs da DC originalmente eram os verdadeiros ajudantes de vários heróis adultos, todos membros da Liga da Justiça. Um grupo muito recente, os Jovens Vingadores, tem poderes e identidades modelados nos dos Vingadores adultos, mas na verdade não são seus parceiros. Em vez disso, eles sugerem um novo modelo para o grupo de “origem comum”, cujos membros todos têm algum tipo de relação com uma superequipe já existente. Outros grupos secundários não têm essa correspondência direta com os grupos primários — por exemplo, a Legião de Heróis Substitutos da DC, que falhou em seus testes para a Legião dos Super-Heróis, mas se uniu como uma força de apoio em caso de emergência.

Parceiros heroicos devem ser construídos como Aliados de heróis principais individualmente ou como Aliados de uma equipe inteira. O parceiro típico deve ser construído com base em 75% dos pontos do herói principal, ou da média da equipe. (Ou, se os personagens dos jogadores *são* os parceiros, os heróis primários que são seus Aliados devem ser construídos com 150% de seus pontos.) Os parceiros têm atributos mais baixos, especialmente se forem jovens; níveis de habilidade inferiores; e níveis mais baixos de Talento em seus poderes. Eles também podem ter desvantagens sociais se forem assistentes ou servos, menores, ou mulheres em uma sociedade pré-feminista. Nada disso se aplica a parceiros iguais, como casais ou irmãos, que devem ser construídos em pontos iguais.

Os parceiros são frequentemente Dependentes e Aliados ao mesmo tempo. Eles são um alvo natural para inimigos que querem fazer reféns, por exemplo.

MENTORES

Personagens ainda mais poderosos podem desempenhar o papel de mentores dos heróis. Tais relacionamentos são muito comuns nos quadrinhos: O Capitão Marvel original e o antigo feiti-

ceiro Shazam, Lanterna Verde e os Guardiões do Universo, e Dr. Estranho e o Ancião são todos exemplos. O mentor pode realmente ser a fonte dos poderes do herói.

Um mentor deve ser construído com mais pontos do que o herói, geralmente pelo menos o dobro. Isso significa que ele precisa ser um Patrono. Mantê-lo fora de cena a maior parte do tempo, como exige o papel de Patrono, ajuda a tornar a campanha mais dramática: se o mentor está sempre em cena, ele mesmo pode resolver os problemas de seu aluno, o que torna a campanha monótona.

Além de possivelmente conceder os poderes do herói, o mentor pode ensiná-lo a usá-los de forma eficaz. Ele pode oferecer lições de moral em seu uso adequado — muitas vezes bastante enigmáticas! Mais fundamentalmente, ele pode definir a missão do herói, para começar. Durante a criação do personagem, os jogadores descrevem os mentores e missões de seus personagens; uma vez

que a campanha começa, o mentor pode dar ao MJ uma voz para lembrar o herói de suas obrigações, e o jogador de seu conceito de personagem.

Outros tipos de figuras poderosas fora de cena podem desempenhar um papel na vida dos heróis. Homens ricos ou poderosos funcionários do governo podem atuar como seus patrocinadores, ajudando-os com bases de operação, equipamentos e recrutamento, ou simplesmente fornecendo dinheiro a eles. Em campanhas sobre aspirantes a heróis (veja pág. 14), instrutores e treinadores são indivíduos importantes. Em um mundo com supers em níveis de poder amplamente variados, um super ou equipe poderosos poderia atuar como Patrono de um grupo de heróis de segunda linha.

RELAÇÕES PESSOAIS

Por fim, os heróis têm relações que não lhes dão nenhuma vantagem em suas missões, mas que enriquecem sua caracterização. Em uma campanha orientada para a ação, estes podem servir principalmente como reféns a serem resgatados e vítimas a serem ameaçadas. Mas eles também podem fornecer subtramas contínuas sobre o que o herói faz quando não está combatendo o crime ou salvando o mundo. Em uma campanha dirigida para personagens, essas “subtramas” podem dominar todo o enredo. Quadrinhos de sucesso geralmente ocupam um meio-termo entre esses dois estilos, onde as subtramas permanecem secundárias, mas surgem na maioria dos episódios, e os jogadores podem tirar o máximo proveito desse meio-termo.

FAMÍLIA

Um número surpreendente de supers são órfãos. Nascimento ou parentesco misteriosos são comuns na mitologia, e os supers crescem dos mesmos impulsos narrativos dos mitos antigos. A morte dos pais ou guardiões de um herói pode ter um papel em sua origem, seja porque o motivou a seguir sua carreira em busca de vingança (como no caso do Batman) ou redenção (como no Homem-Aranha), ou porque foi um subproduto da maneira como ele ganhou suas habilidades (como Superman ou Tarzan, o Filho das Selvas). Um herói cujos pais são mortos pode ser o foco de um Voto (para vingar suas mortes ou limpar seus nomes) ou um Complexo de Culpa (se ele sentir que falhou com eles de alguma forma).

Os pais que estão vivos podem influenciar um herói como conselheiros morais. Décadas de continuidade mostraram que os pais adotivos do Superman, os Kents, o tornaram um herói, ensinando-o a usar seus poderes com moderação e compaixão. O slogan do Homem-Aranha, “Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”, surgiu através do assassinato de seu tio.

Pais ou irmãos ainda vivos podem dar a um herói uma base emocional e um senso de humanidade. Considere o contraste entre Superman, que ainda pode voar para Smallville nas férias, e Batman, o solitário sem família, com exceção de seu mordomo.

Finalmente, e muitas vezes menos importante, os pais podem precisar da ajuda do herói. Convencionalmente, nas aventuras dos quadrinhos, isso significa que eles se tornam vítimas de crimes ou desastres e o herói tem que resgatá-los; para justificar enredos desse tipo, torne-os Dependentes. Mas eles também podem precisar de ajuda mais mundana, como ajuda com finanças ou visitas ao hospital. Esse tipo de história é melhor apoiado por um Senso do Dever (um dos pais vivos conta como um indivíduo; ambos os pais, ou pais mais irmãos, como um pequeno grupo).

Irmãos e irmãs também podem ser importantes na vida de um herói, em qualquer um dos mesmos papéis que os pais. A reação deles à carreira do herói pode ser especialmente reveladora. Se eles não souberem dela, podem sentir que o herói se afastou deles, preocupado com algum interesse misterioso sobre o qual ele não fala. Se eles tiverem conhecimento, o herói terá que lidar com a reação deles, seja de admiração, ciúme ou desaprovação.

Os pais raramente seguem o exemplo de seus filhos tornando-se heróis. Irmãos e irmãs de supers são mais propensos a ganhar poderes próprios na maioria dos enredos dos quadrinhos. Isso se aplica até mesmo aos primos; por exemplo, Supergirl e Mulher-Hulk são primas de Super-Homem e Hulk, respectivamente. Ter dois supers na mesma família pode levar a diferentes caminhos. O irmão ou primo também pode se tornar um herói, seja como parceiro ou como rival; ou ele pode se tornar um vilão, mas por quem o herói ainda se sente responsável. Em termos de **GURPS**, um rival ou um vilão absoluto é um Inimigo, e um parceiro é um Aliado — e todos os três podem ser Dependentes.

Se os poderes forem hereditários, os filhos de um herói eventualmente enfrentam as mesmas escolhas. Uma campanha também pode se concentrar em heróis de uma segunda geração e como eles lidam com a reputação e as expectativas de seus pais. Filhos de vilões, se eles se tornam heróis, têm a tensão dramática adicional de querer compensar os crimes passados ou presentes de seus pais.

Em um mundo heroico com uma longa história, a hereditariedade de poderes, equipamentos ou simplesmente um papel heroico poderia levar a um mundo com uma quase aristocracia de supers. Velhas famílias sobre-humanas podem se transformar em heróis e vilões, geração após geração. O escritor de ficção científica Philip Jose Farmer, em seus estudos sobre Tarzan e Doc Savage, concebeu tal genealogia incluindo a maioria dos heróis da ficção popular dos séculos XIX e XX, do Pimpinela Escarlata a James Bond. Agora conhecido como o Universo Wold Newton, o esquema ganhou vida independente na Internet. Futuros ou histórias alternativas também podem apresentar essas linhagens.

MELHORES AMIGOS

As amizades são um elemento importante na vida de muitos heróis. Heróis que são membros de equipes permanentes geralmente têm suas amizades mais próximas com colegas de equipe; aqueles que têm principalmente carreiras solo são mais propensos a ter seres humanos comuns como amigos.

Algumas dessas amizades com civis são principalmente uma fonte de alívio cômico; Jimmy Olsen pode ter sido o “amigo do Super-Homem” na década de 1950, mas ele não era alguém com quem o Super-Homem pudesse conversar seriamente. Em contraste, o mecânico esquimó do Lanterna Verde da Era de Prata, Thomas Kalmaku, o Tortinha, começou como esse tipo de amigo de alívio cômico, mas no início do relacionamento ficou claro que o Lanterna Verde confiava nele e o levava a sério; ele conhecia a identidade secreta do Lanterna Verde, daí você tira. O vínculo entre V e Evey foi um tema importante de *V de Vingança*.

O fato do super revelar ou não sua verdadeira identidade é uma grande questão para suas amizades. Se ele a mantém escondida, isso cria uma barreira entre ele e seus amigos, não importa quão boas sejam suas razões; a recente série *Smallville* mostrou repetidamente quanto estresse esse tipo de sigilo pode criar. Por outro lado, se ele a revelar, ele está confiando em seu amigo com um conhecimento que pode colocar os dois em risco. O risco é maior em cenários onde o herói é considerado um criminoso ou inimigo do Estado. Um tratamento sombrio desse tema poderia explorar a alienação dos supers da própria sociedade que eles protegem, bem como a de agentes de espionagem ou policiais disfarçados.

As amizades podem surgir de relacionamentos funcionais; um herói pode descobrir que não apenas confia, mas gosta da companhia de seu contato na força policial ou do paramédico que trata de seus ferimentos. Amigos são normalmente simples Dependentes, mas esse tipo de companheiro de longa data pode ser tanto um Dependente quanto um Aliado ou Contato. Se uma equipe tem uma equipe de apoio, amizades desse tipo podem crescer entre alguns da equipe e alguns dos funcionários — mas não necessariamente todos.

INTERESSES AMOROSOS

A maioria dos heróis tem algum tipo de relacionamento romântico. Esses vínculos levantam as mesmas questões sobre a confiança que as amizades. Há uma longa tradição de supers serem seus próprios rivais no amor, com a mulher (ou homem) que eles amam em suas identidades civis sendo fascinadas pelo herói mais glamoroso. As primeiras histórias do Super-Homem já tinham uma relação triangular como essa entre Super-Homem, Lois Lane, e Clark Kent, e antes disso o romance original de Zorro mostrava Zorro e Don Diego Vega como rivais. Isso só funciona se o alvo do interesse não perceber que os dois são a mesma pessoa, apesar de encontros mais íntimos com ambos. Em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis, isso pode ser tratado como uma convenção dramática ou até uma Qualidade — mas isso faz com que o cenário pareça menos real. E se o herói eventualmente confessar sua identidade, o alvo do interesse amoroso sente gratidão por ser confiável, ou indignação por ter sido enganado(a) enquanto o relacionamento se aprofundava?

Alguns heróis ou passam por essa revelação tardia, ou admitem a verdade desde o início. Se o relacionamento superar isso, eles podem eventualmente se casar e começar uma família. Nesse ponto, vários novos temas podem ser introduzidos, desde conflito entre responsabilidades familiares (Senso do Dever para com a família) e obrigações (Código de Honra ou Voto) até a possibilidade de que os poderes do herói sejam passados para os filhos. Desde que os primeiros super casamentos apareceram na Era de Prata, vários quadrinhos exploraram esses temas.

Uma maneira de resolver o conflito é fazer com que o alvo do interesse amoroso também se torne um herói, ou fazer com que dois membros de uma equipe se apaixonem. Neste caso, ambos são Aliados e Dependentes um do outro. Observe que se ambos são PdJs, ambos os relacionamentos valem zero pontos.

Ou, para uma variação ainda mais dramática, faça o herói se apaixonar por um vilão. A relação entre Batman e Mulher-Gato é o exemplo clássico desse tema; sua relação ambivalente tem fascinado os leitores por mais de meio século. Nesse tipo de relacionamento, o alvo do interesse amoroso é tanto um Dependente quanto um Inimigo, e o herói ganha pontos por ambos. O mesmo tipo de relacionamento pode se desenvolver a partir do interesse amoroso do herói se transformando em um vilão, como na transformação da namorada do Lanterna Verde da Era de Prata, Carol Ferris, em Safira Estrela.

Muitas dessas complicações refletem um princípio básico: o drama vem de uma tensão não resolvida. Se um casal não tem certeza dos sentimentos um do outro, se há algum conflito que os impede de assumir compromissos um com o outro, ou se eles assumiram tais compromissos e acham o custo de mantê-los alto demais, sua história tem uma fonte de poder emocional. Deixá-los se casar e serem felizes é menos dramático.



VALORES EM PONTOS PARA DEPENDENTES E ALIADOS

As regras padrões do *GURPS* para Dependentes fornecem um valor base de -10 pontos para um Dependente construído com até 25% do total de pontos do personagem principal e -15 pontos para um construído com 0 pontos ou menos. Mas em uma campanha típica de HQs clássicas de super-heróis, 25% do total de pontos do personagem principal poderia facilmente ser 150 pontos; em uma campanha de heróis que fazem o mundo tremer, pode chegar a 300 pontos ou mais! Os MJs podem permitir gradações mais sutis de valor de pontos para Dependentes em uma campanha de supers. Uma regra sugerida permitiria o seguinte:

Total em Pontos	Custo
Até 25%	-10 pontos
Até 20%	-11 pontos
Até 15%	-12 pontos
Até 10%	-13 pontos
Até 5%	-14 pontos
0 pontos ou menos	-15 pontos

O mesmo tipo de gradação pode ser aplicado aos Aliados. Isso exige um custo base fracionário: 0,2 pontos para até 5% do total de pontos do personagem principal, 0,4 pontos para até 10%, 0,6 pontos para até 15% e 0,8 pontos para até 20%. Aplique os multiplicadores usuais para número de aliados e frequência de participação, e modificadores percentuais para ampliações e limitações, e arredonde o custo final para o número inteiro de pontos imediatamente maior.

ARQUI-INIMIGOS E GALERIAS DE VILÕES

A última grande categoria de personagens coadjuvantes são os inimigos do herói, especialmente os vilões. Muitos heróis acumulam “galerias de vilões” inteiras de inimigos que fazem de tudo para derrotá-los. O maior inimigo de um herói pode ser a fonte de várias tramas, como Super-Homem e Luthor, Batman e o Coringa, o Quarteto Fantástico e Doutor Destino, Thor e Loki, ou os X-Men e Magneto.

Os vilões dos quadrinhos geralmente parecem ser mais numerosos do que os heróis. Há muitos deles para caber em uma única fórmula. Mas vários tipos aparecem repetidamente.

O CONSPIRADOR

Muitos dos melhores vilões gostam de trabalhar nos bastidores. Isso não se limita aos quadrinhos; muitos dos adversários de James Bond eram gênios secretos e tiveram precursores notáveis como Fu Manchu e o Professor Moriarty. O conspirador não se envolve em brigas; em vez disso, ele terceiriza o trabalho para um grande número de capangas ou peões para inimigos de rotina, e às vezes para mercenários superpoderosos para oponentes difíceis, como os heróis. O foco de sua atenção não está na luta, mas na conquista do poder por meio de novas armas, assassinatos e terror, ou sutil manipulação econômica e política. Gênios notáveis dos quadrinhos incluem o arqui-inimigo do Super-Homem, Lex Luthor, o malvado meio-irmão de Thor, Loki, e o inimigo de longa data de Batman, Ra's Al Ghul.

Dado este modus operandi, os gênios não correm para a batalha com os heróis. Em uma campanha de sessões limitadas, o confronto pode ser adiado até a sessão final; em uma campanha contínua, pode completar um arco da história. Os heróis podem aprender inicialmente sobre o conspirador derrotando seus agentes ou descobrindo pistas obscuras de seus planos. À medida que interferem em suas operações ou fazem perguntas inconvenientes, o conspirador começa a notá-los e enviar forças cada vez mais fortes contra eles. Após uma série de tais conflitos — geralmente intercalados com pequenos problemas não relacionados — os heróis se aventuram na base principal do vilão e o enfrentam.

Um tema menor comum neste tipo de história é o crescente respeito do mentor pelas habilidades do herói. Esta é a fonte do velho clichê do discurso pomposo do vilão explicando seu esquema para o único homem que pode apreciar sua genialidade — dizendo convenientemente ao herói o que ele precisa saber para frustrá-lo. Tratamentos mais sutis podem fazer com que o vilão trate o herói com cortesia, de igual para igual ou com arrependimento pela necessidade de derrotá-lo. O vilão pode até convidar o herói para se juntar a ele, sugerindo que, se ele percebesse a verdade por trás de seus interesses, ele mudaria de lado. Todas essas variações transmitem a mesma mensagem psicológica: o herói cresceu no decorrer de suas lutas e pode ser tratado como igual pelo mundo adulto que o conspirador habita.

Em termos de **GURPS**, um conspirador é definido por vantagens e desvantagens mais do que poderes ou habilidades. Ele tem um Segredo, que é seu plano mestre. Ele tem várias desvantagens mentais que motivam sua trama, como Fanatismo, Megalomania, Obsessão ou Voto; os conspiradores mais simpáticos também podem ter um Código de Honra. Ele tem um grande grupo de Ali-

dos, muitas vezes com a ampliação Lacaio. Ele pode ter um grupo menor de agentes de elite que não têm essa ampliação e que equivalem a uma superequipe interna. Finalmente, para sustentar toda essa atividade conspiratória, ele precisa de Riqueza e Renda Própria, e também pode ter Hierarquia, Reconhecimento Social, Status ou todos os três. Superpoderes são opcionais, mas vilões como Magneto (em *X-Men*) e os Quatro (em *Planetary*) os tiveram, então eles não são uma violação do gênero.

Dado seu amor por tramas elaboradas, os conspiradores tendem a cooperar entre si de várias maneiras. Vários conspiradores podem formar um pequeno círculo interno, como os Quatro ou o Clube do Inferno dos X-Men. Uma organização maior pode sustentar uma cultura de tramas sinistras na forma de uma corporação

Novos Inimigos

Muitos heróis de quadrinhos têm grandes elencos de vilões. Um escritor que precisa de uma nova história pode pensar em um novo mestre do crime ou super-herói e mandá-lo para a batalha com os heróis. MJs com cenários para preparar podem achar conveniente fazer a mesma coisa. Mas geralmente não faz sentido dizer que todos esses adversários contam como Inimigos e aparecem na planilha de personagem de um herói.

As histórias de muitos heróis começam com suas origens. Se uma campanha começar dessa forma, os heróis podem não ter Inimigos, ou podem ter apenas inimigos mundanos em suas vidas civis. No máximo, um herói pode ter um único Inimigo superpoderoso — talvez um que ganhou seus poderes no mesmo incidente, ou alguém que deliberadamente o criou e quer recapturá-lo.

Uma campanha pode começar mais adiante na carreira dos heróis, talvez quando eles se uniram pela primeira vez, ou com eles como membros de uma equipe já formada. Nesse caso, pode ter Inimigos estabelecidos, seja para heróis individuais ou para a equipe. Esses adversários podem continuar voltando à história para tramar contra os heróis. Mas nem todos precisam ser Inimigos. O MJ deve se sentir à vontade para apresentar novos vilões para um novo episódio, ou até mesmo novos vilões chefões para um arco inteiro da história. Ter um Inimigo em uma planilha de personagem permite que o jogador defina o motivo da inimizade e a frequência com que ela surge, mas inimigos menos previsíveis são parte do que os jogadores esperam que os MJs forneçam.

Todos os inimigos em *Arqui-Inimigos e Galerias de Vilões* podem aparecer como adversários recém-criados ou inimigos já conhecidos. Os MJs devem se sentir à vontade para inventar novos conforme necessário para manter os heróis ocupados e os jogadores entretidos.

empresarial corrupta, um sindicato criminoso como o arqui-inimigo de Nick Fury, a Hydra, ou até mesmo um culto religioso. Um MJ também pode optar por conduzir uma campanha “iluminada” onde não havia apenas um único conspirador, mas todo um reino oculto de conspirações trabalhando com propósitos interligados. A Cabala (veja pág. MB543) poderia ser a base para este tipo de campanha dentro da continuidade **GURPS** existente; seus recursos poderiam facilmente amparar a criação de vilões.

A ANTÍTESE

Muitos supers têm oponentes recorrentes que são, em certo sentido, seus opostos. Isso pode se basear em quase qualquer par de conceitos opostos. Por exemplo, o Hulk enfrentou repetidamente o Líder, cuja exposição aos raios gama o transformou em um homem pequeno e magro com pele verde e testa protuberante que confiava em seu intelecto brilhante em vez de força física (cérebro vs. força). Na década de 1940, dois dos heróis da Marvel, o Tocha Humana e o Príncipe Submarino, tiveram uma série de batalhas (fogo contra água). No extremo mais simples do espectro, um dos inimigos do Flash era o Tartaruga (rápido vs. lento)!

Exceto em campanhas humorísticas, é melhor basear essas oposições em pares de conceitos que realmente sugerem habilidades úteis. **GURPS Poderes** discute essa ideia em termos de fontes de energia; tanto as fontes elementares quanto as fontes morais são boas possibilidades. Algumas formas de poderes de energia podem funcionar: calor vs. frio, ou luz vs. escuridão. Personagens sobrenaturais podem refletir a distinção entre *magia* (baseada na verdade e concedendo poder sobre as forças reais da natureza) e *goetia* (baseada em mentiras e ilusões e concedendo poder sobre as percepções humanas); ou dois personagens poderiam refletir a oposição de magia e tecnologia comum na ficção recente.

Em um RPG, as escolhas dos jogadores controlam a natureza dos heróis. Se eles escolherem construir supers cujos poderes tenham opostos naturais, o MJ pode tirar vantagem disso para criar oponentes para eles. Ou, durante a criação do personagem, o MJ pode sugerir dar a um herói adequado um Inimigo antagônico desse tipo.

O REFLEXO SOMBRIO

Outro tema comum para os vilões é o uso indevido de poderes semelhantes aos de um herói. Esse tipo de personagem dá uma forma externa ao medo do herói de abusar de seus poderes; a mensagem implícita é: “Isto é o que eu poderia me tornar se fizesse as escolhas erradas”. Vilões notáveis desse tipo incluem Adão Negro, um inimigo recorrente do Capitão Marvel original, e Sinestro, um membro corrompido da Tropa dos Lanternas Verdes. Na ficção científica, os romances Lensman de EE Smith confrontaram seus heróis com Black Lensman psicologicamente distorcido.

Criar poderes e habilidades para esse tipo de vilão é fácil: eles têm os mesmos poderes do herói, ou apenas com pequenas diferenças. A psicologia do vilão é mais complicada. Caminhos úteis a seguir incluem olhar para as próprias motivações do herói e exagerá-las ou distorcê-las, e procurar os problemas mentais que levariam aos piores abusos dos poderes do herói.

Um adversário desse tipo geralmente deve ser construído como Inimigo com o mesmo número de pontos que o herói. Uma opção a considerar é fazer do personagem “reflexo sombrio” um Gêmeo Maligno do herói.

A Conspiração do Bem

Nem todas as conspirações têm propósitos criminosos. A Underground Railroad operava em segredo antes da Guerra Civil Americana, mas não para fazer o mal — exceto aos olhos dos proprietários de escravos, é claro. Uma conspiração oculta para fazer boas obras pode desempenhar um papel dramático em uma campanha.

Uma maneira de apresentar tal enredo é ter os PdJs envolvidos desde o início. Os jogadores começam a campanha sabendo que a conspiração é benevolente e criam heróis que compartilham seus objetivos e trabalham para eles de bom grado. Esta pode ser uma premissa para uma campanha de “heróis ocultos” (veja pág. 15).

Uma abordagem mais difícil é começar os heróis do lado errado, como inimigos da conspiração. Isso leva a um clímax dramático em que eles mudam de lado, como no romance *A Revolta de Atlas*, de Ayn Rand, ou no quadrinho *Watchmen*, de Alan Moore — após ou uma longa luta interna, ou em uma confrontação repentina com os verdadeiros propósitos da conspiração. O que torna isso difícil de gerenciar em jogos de RPG é que os mestres têm menos controle sobre os PdJs do que os autores sobre seus personagens. O que acontece se os heróis decidirem que destruir a economia americana, ou matar a maior parte da cidade de Nova York, mancha a reputação da conspiração para muito além de uma possível redenção? Uma maneira de lidar com isso é tornar a conspiração muito claramente virtuosa para que tal conclusão faça sentido — mas o MJ deveria conhecer seus jogadores extremamente bem para ter certeza disso!

O AGENTE DUPLO

Uma possibilidade inquietante para uma superequipe é ter um vilão se juntando à equipe sob falsos pretextos. Metamorfos ou ilusionistas podem se disfarçar, seja como membros existentes da equipe ou como novos recrutas. Outros espões podem simplesmente se inscrever para participar ou entrar em ação ao lado da equipe e esperar ser chamado. Exemplos de tal traição incluem a participação do Espadachim nos primeiros Vingadores e Terra nos Novos Titãs.

Obviamente, um agente duplo tem um Segredo. Ele também deveria ter um Patrono, a organização que o recrutou como espão em primeiro lugar. Normalmente esse tipo de personagem é um membro da equipe comandada pelo MJ; para tornar seu papel menos óbvio, o MJ deve fornecer à equipe pelo menos um outro membro PdM. Ou, se um dos jogadores estiver disposto a aceitar o desafio, ele pode interpretar um agente duplo — um membro da equipe que se juntou sob falsos pretextos, um vilão disfarçado de um deles, ou mesmo um associado que foi mentalmente controlado por algum inimigo.

Especialmente em uma campanha sombria, o inverso também é justo: um herói disfarçado pode se juntar a uma equipe de vilões. É difícil tornar isso plausível para mais de um ou dois infiltrados, então isso funciona melhor para campanhas solo ou episódios curtos em jogos com grupos maiores de jogadores.

O INCONVENIENTE

Vários heróis da Era de Prata tiveram adversários mais ou menos bem-humorados: Mr. Mxyzptlk para o Super-Homem, Bat-Mirim para o Batman, o Homem Impossível para o Quarteto Fantástico. Tais adversários não queriam matar os heróis ou seus entes queridos; eles só queriam tornar a vida interessante para eles. Os inimigos inconvenientes clássicos tinham poderes quase ilimitados com o qualificador tácito, “Desde que seja divertido”.

O nível de poder básico para tais inimigos é “formidável” [-40]. Sua motivação (para pregar peças cruéis no herói) faz dele um Rival ($\times 1/2$). Exceto em uma campanha deliberadamente absurda, inimigos inconvenientes devem aparecer raramente, normalmente em um teste com resultado 6 ou menos ($\times 1/2$). Os -10 pontos resultantes tornam o inimigo inconveniente um aspecto bem menor no valor total de pontos do herói.

Super-Homem também foi atormentado por um tipo diferente de adversário inconveniente: seu “duplo imperfeito” Bizarro, agora tão conhecido que seu nome faz parte da língua inglesa. Bizarro era efetivamente um reflexo sombrio (veja pág. 70) do Super-Homem, mas na verdade não era malévolo; ele simplesmente continuava atrapalhando a vida do Super-Homem e causando problemas. Tal inimigo inconveniente normalmente não seria comprado como um Gêmeo Maligno, mas construído compartilhando a maioria das habilidades do herói e motivado como um Rival.

EQUIPES DE VILÕES

Se os heróis formam equipes, é natural que os vilões adotem a ideia também. Uma equipe de vilões bem projetada pode ser um dos maiores desafios que uma equipe de heróis enfrenta.

As primeiras equipes de vilões reuniam inimigos individuais de heróis em equipes de heróis, um vilão para cada herói. Vilões que começaram como adversários de uma equipe inteira de heróis também podem se unir para obter mais força, ou um vilão muito poderoso pode recrutar vilões secundários para multiplicar sua eficácia de combate. Uma grande organização criminosa também pode patrocinar uma equipe de agentes de campo superpoderosos. Finalmente, um grupo de adversários poderia simplesmente começar a colaborar por conta própria porque tinham uma origem compartilhada ou porque tinham objetivos comuns — e então teriam que lutar contra uma equipe de heróis que descobriu suas tramas.

Os membros das equipes de vilões se enquadram em vários tipos psicológicos, discutidos mais detalhadamente em **GURPS Poderes**. Os *líderes* têm personalidades fortes e dominantes; eles geralmente precisam ser mais poderosos do que o resto de seus colegas de equipe para mantê-los unidos. Os *rebeldes* são poderosos e teimosos o suficiente para desafiar os líderes ou conspirar contra eles, mas não são bons o suficiente para recrutar seguidores para tomar o controle. Os *soldados* são profissionais, interessados em fazer o trabalho e serem pagos. Os *lacaio*s são pessoalmente leais ao líder e dispostos a servi-lo, muitas vezes até mesmo ao custo de suas próprias vidas. Os *inocentes* não são verdadeiramente vilões, mas podem não saber a extensão dos esquemas do líder ou, se souberem, podem concordar porque se sentem em dívida com ele ou não veem outra saída. Inocentes são recrutados em potencial para equipes de heróis, como quando Gavião Arqueiro, Mercúrio, e Feiticeira Escarlate se juntaram aos Vingadores.

Se uma equipe de vilões tem dois ou mais líderes, é provável que seus relacionamentos internos sejam tensos, sem que nenhum líder esteja realmente disposto a aceitar um papel subordinado. Eles podem ficar juntos por necessidade, mas não podem real-

mente confiar um no outro; há muitas manobras nos bastidores. Mudanças dramáticas podem acontecer quando um líder tenta se livrar de outro, ou separa seus próprios seguidores como uma força independente.

Em termos de **GURPS**, os membros de uma equipe de vilões são aliados — mas eles não pagam pontos para ter uns aos outros como Aliados, assim como os heróis. Vilões patrocinados por uma grande organização têm um Patrono; mas um único mentor poderoso que recruta capangas não é um Patrono porque ele vai para o campo com seus companheiros de equipe em vez de patrociná-los nos bastidores. Os MJs também podem fazer com que vilões individuais tomem a equipe como Patrono, representando recursos que tal equipe pode ter além dos poderes e habilidades de seus membros individuais, e a reputação que pode adquirir através de anos de vilania.

GALERIA DE VILÕES

Alguns heróis têm um grande número de vilões, cada um com diferentes habilidades e métodos. Esses vilões normalmente não são um time; eles aparecem um de cada vez. Mas como um grupo, eles podem ser uma presença quase constante na vida do herói.

Uma maneira de representar isso é com uma variação da regra de *habilidades alternativas* do **GURPS Poderes**. Construa o mais poderoso dos vilões como um Inimigo da maneira usual, ao custo total de pontos. Em seguida, pegue cada um dos outros como um Inimigo adicional, ao custo de um quinto dos pontos. Apenas um do grupo de Inimigos pode aparecer em uma sessão; o MJ rola para ver se isso acontece, e então escolhe um aleatoriamente, em rodízio, ou conforme as necessidades da história ditarem. Todos os Inimigos devem ter a mesma frequência de participação. Eles também devem ter o mesmo nível de intenção hostil; não faz muito sentido um membro de uma lista de inimigos querer matar o herói enquanto outro quer fotografá-lo e vender as fotos para um tabloide.

Não há necessidade de eles se conhecerem; eles podem simplesmente aparecer um de cada vez por coincidência, como acontece nas histórias em quadrinhos. Mas também é possível, especialmente em uma campanha mais leve, que os inimigos de um herói sejam rivais amigáveis em suas lutas contra o herói. Eles podem ter regras ou um Código de Honra que exijam que eles não ofusquem os esquemas um do outro — isso pode ser um Código de Honra (Cavalheiros) ou um Código de Honra recém-definido (Vilão Fantasiado), provavelmente valendo -5 pontos. Uma reviravolta irônica seria tê-los cooperando para derrotar um novo vilão que não respeitou seu “acordo de cavalheiros”. Essas regras podem até ser aplicadas por um clube ou associação. Claro, se o herói localizasse e invadissem o clube, a regra “um de cada vez” seria esquecida!

O que acontece se o herói derrotar um desses Inimigos? Normalmente, fazer com que essa derrota seja permanente exige recomprar a desvantagem. Se o Inimigo derrotado for o mais poderoso, isso deve ser feito com o valor total dos pontos, mas o segundo Inimigo mais poderoso será promovido de um quinto do custo para o custo total; a diferença em pontos é o valor líquido que deve ser recomprado. Se o Inimigo derrotado for um inimigo secundário, comprá-lo custa um quinto do custo normal. Se o herói não tiver como pagar os pontos, o MJ deve, em vez disso, criar um novo membro da galeria dos vilões para substituir o inimigo derrotado.

Os MJs também podem optar por permitir outra opção: Inimigo (Supervilão Genérico). Com isso, o herói sempre tem um vilão obcecado perseguindo uma vingança contra ele. Se ele derrotar aquele inimigo em particular, outro entra em seu lugar.

Observadores e Rivals

Na terminologia **GURPS**, Inimigo inclui rivais e observadores, bem como perseguidores. Nenhum deles normalmente seria um vilão. Mas eles ainda podem desempenhar um papel em uma campanha, tornando a vida do herói mais complicada.

Um herói justiceiro pode ter alguma organização externa o observando, na esperança de obter provas de que ele infringiu a lei ou se comprometeu de outra forma. Pode ser um jornal, um departamento de polícia ou até mesmo uma superequipe comprometida com métodos menos violentos. Como variação disso, um observador poderia perseguir um herói completamente inocente, seja por preconceito ou em busca de alguma vantagem; o longo assédio do *Clarim Diário* ao Homem-Aranha é um exemplo clássico.

Um herói que é agente de alguma organização maior pode ter que lidar com investigação ou monitoramento, seja como um requisito padrão do trabalho (como em algumas organizações de inteligência) ou quando ele passa dos limites (como nos processos de revisão interna dos departamentos de polícia). A organização seria então tanto um Patrono (representado pelo líder da equipe do herói ou superior administrativo)

quanto um Inimigo (representado por seu departamento de segurança interno). A relação dos Vingadores com o governo federal, e especialmente com seu contato oficial, Henry Peter Gyrich, é um exemplo dos quadrinhos. Os valores líquidos de pontos para Patrono e Inimigo devem ser combinados em uma única vantagem ou desvantagem.

Heróis podem ter outros heróis como rivais. Isso poderia originar-se de uma verdadeira diferença de filosofia; na lealdade a diferentes patrocinadores (por exemplo, a Marinha e a Força Aérea podem patrocinar equipes de heróis voadores); ou no simples choque de egos sobre-humanos. Tais competições podem ser a base para o antigo clichê de dois heróis se encontrando e imediatamente entrando em uma briga. Ou, para tornar as coisas mais complicadas, os heróis podem ser membros da mesma equipe — por exemplo, um líder de equipe e um rebelde que constantemente disputa sua autoridade, como Ciclope e Wolverine nos X-Men. Neste último caso, os companheiros de equipe não devem ter um valor de pontos como Aliados e, portanto, também não devem ter um valor de pontos como Inimigos — mas, efetivamente, são ambos.

RELAÇÕES ENTRELAÇADAS

Todas as relações discutidas até agora são basicamente bilaterais: uma pessoa com uma pessoa, ou uma pessoa com um grupo cujos papéis são todos equivalentes. Mas os personagens podem estar envolvidos em relacionamentos mais complexos. Os heróis têm um grande número de coadjuvantes, e é natural que os membros dessas sociedades se envolvam uns com os outros, complicando a vida do herói no processo.

Em um jogo de RPG, uma forma que isso pode tomar é um personagem de jogador tendo dois PdMs que têm algum relacionamento independente dele. Uma situação desse tipo muito usada é um herói que se apaixona pela filha de seu inimigo — por exemplo, a atração de Batman pela filha de Ra's Al Ghul, Talia, ou o namoro do Coisa com Alicia Masters, filha do Mestre dos Marionetes. O vilão é o Inimigo do herói; o alvo do interesse amoroso pode ser um Dependente de ambos. Também é possível que o alvo do interesse amoroso do herói seja atraído por um dos inimigos do herói, como quando a noiva do Senhor Fantástico, a Mulher Invisível, foi cortejada pelo Príncipe Submarino. Para uma variação ainda mais diferente, e se o filho de um vilão se voltar contra os métodos criminosos de seu pai ou mãe e se tornar o ajudante de um herói — ou o filho de um herói se voltar para o crime e escolher um vilão como seu mentor?

A outra forma provável são dois PdJs que têm um relacionamento com o mesmo PdM. A rivalidade no amor é uma forma óbvia para esta temática. Ou os dois PdJs podem ser um casal que está tendo problemas com parentes um do outro, com um deles tendo um irmão como Aliado ou Dependente que é Inimigo do outro — talvez um vilão de verdade, ou talvez apenas um inconveniente detestável.

Qual é a recompensa para este tipo de complicação? Drama! Todas essas relações entrelaçadas criam conflitos entre os personagens e os tornam mais difíceis de resolver — e o conflito é o combustível do drama. Um herói que apenas luta contra vilões pode ser



CAPÍTULO QUATRO

CENOGRAFIA E ADEREÇOS

Do lado de fora da joalheria, Paco estava sentado no carro estacionado com o motor ligado. Ele cuidadosamente não olhou em direção à loja, mas sua janela estava rachada para deixá-lo ouvir passos. Então ele ouviu um assobio estridente, seguido por um barulho como um estampido de fogos de artifício. Ele abriu a porta e saiu, com uma mão dentro do bolso do paletó — e viu o brilho vermelho de seu pneu dianteiro através da nuvem de fumaça que estava começando a emitir. Outro assobio veio de sua esquerda, e um flash repentino chamou sua atenção na roda traseira.

A porta da joalheria se abriu e seus parceiros saíram correndo, carregando Uzis e sacos pesados. Ao vê-lo, eles pararam, mas antes que pudessem questioná-lo, houve outro ruído de assobio e uma explosão de luz multicolorida e deslumbrante no meio de todos eles.

No telhado, a Faísca disparou seu arpéu foguete na frente da loja. Antes que os três homens recuperassem a visão, ela desceu para dar um encontrão em Paco, derrubando-o. Ao aterrissar, ela jogou uma bomba de fumaça pela porta aberta do carro. O barulho da detonação distraiu os dois homens que ainda estavam de pé, e ela chutou a Uzi da mão do primeiro.

O outro disparou uma rajada ao acaso, não chegando nem perto de atingi-la. Ambos os parceiros ouviram o barulho e se jogaram no chão. A Faísca saltou para o teto do carro agora inútil e acendeu uma lança de fogo como uma enorme vela romana. Ela atingiu a mão que segurava a arma com a chama, e ele involuntariamente largou a Uzi.

Paco tateou em busca de sua Magnum .357, mas antes que pudesse ver para atirar nela através da fumaça, ela pulou, caindo em seu braço e derrubando a pistola de suas mãos.

“Ok, hermanos,” ela disse, “fiquem abaixados até a polícia chegar.” Um fluxo de chamas formando um teto acima de suas cabeças enfatizou suas palavras.

Bens e posses são uma parte tão grande do gênero quanto relacionamentos. Equipamentos, trajes, veículos, bases e outros objetos são recursos importantes para aventureiros superpoderosos. Este capítulo fornece regras para equipar os supers.

Também funciona como um catálogo de equipamentos úteis. Ele inclui alguns itens mundanos que podem ser comprados simplesmente com dinheiro, mas esse não é o foco principal; as listas nas págs. MB264–289 fornece uma ampla variedade desses itens. As coisas que aparecem aqui, ou aparecem muito no gênero, ou são especialmente úteis como contramedidas para vários tipos de superpoderes. Muitos mais itens listados devem ser adquiridos como Equipamento Característico; eles geralmente têm um preço em dinheiro, mas ele é usado para determinar o custo em pontos — pode até não ser possível comprá-los com dinheiro! Por fim, alguns são projetados como instrumentos para ilustrar como as regras de instrumentos funcionam no gênero supers. Com a aprovação do MJ, esses itens podem ser usados por PdJs ao custo de pontos indicado.

FUNÇÕES DRAMÁTICAS DOS LOCAIS E OBJETOS

Livros de jogos dedicados à tecnologia e equipamentos, como **GURPS High-Tech** e **GURPS Ultra-Tech**, geralmente os classificam pelo tipo de funções tecnológicas que desempenham: armas, armaduras, transporte, comunicações e assim por diante. Isso é útil para a maioria dos propósitos, incluindo a criação de personagens, e grande parte deste capítulo usa essas categorias. Mas o equipamento pode ser classificado inteiramente de outra maneira: por sua função dramática pretendida na história. Armas de diferentes tipos, por exemplo, podem desempenhar diferentes papéis dramáticos.

FERRAMENTAS DA PROFISSÃO

Os supers geralmente carregam equipamentos mundanos como qualquer outra pessoa no cenário poderia ter. Em particular, aqueles que têm níveis de habilidades incrivelmente altos naturalmente têm o equipamento para usar essas perícias, seja um sabre de es-

grima ou um laptop. Ferramentas deste tipo podem ser compradas com riqueza inicial, ou através da opção *Trocando Pontos por Dinheiro* (pág. MB26). É plausível que esses heróis incrivelmente habilidosos tenham equipamentos superiores, comprados a um preço mais alto; veja *Modificadores de Equipamento* (pág. MB345). As regras especializadas para armas de alta qualidade substituem as diretrizes de equipamentos padrão.

As regras padrão não especificam um preço para o “melhor equipamento possível em seu NT” e afirmam que normalmente não está à venda (pág. MB345). Coisas dessa qualidade vão além dos limites das ferramentas comuns da profissão; trate-os como itens de marca registrada (veja pág. 74).

Os supers podem querer estilizar seus equipamentos para se adequarem às suas identidades secretas ou ao tema visual.

Outra opção é pegar equipamentos com Vínculo com Equipamento (veja pág. 31).

Em algumas campanhas, os supers podem ter a vantagem NT Alto (pág. MB23). Esses personagens podem começar a jogar com um estoque de equipamento nativo daquele NT, mas se eles forem perdidos, roubados ou destruídos, e eles não tiverem cópias de segurança, eles precisam fazer equipamentos de reposição com as peças e materiais disponíveis — supondo que eles tem habilidade para isso!

MARCAS REGISTRADAS

Uma categoria diferente de equipamento são os itens de marca registrada. Essas são coisas que fazem parte do conceito básico de personagem de um herói: o arco e flechas do Arqueiro Verde ou o martelo do Thor, por exemplo.

Alguns desses equipamentos são basicamente iguais a coisas mundanas — mas são *importantes* para o herói. Eles não apenas permitem que ele use uma perícia, mas define toda a sua identidade heroica. Esse equipamento é um Equipamento Característico. Use as mesmas regras das *Ferramentas da Profissão* para atribuir um preço, mas não considere que o herói realmente pagou esse valor; ele pode ter herdado o equipamento, encontrado em uma ruína antiga ou recebido de uma agência governamental ultrassecreta, por exemplo.

Um super pode ter “o melhor equipamento possível em seu NT” como Equipamento Característico se ele tiver as perícias para construí-lo, um Patrono adequado, ou um Antecedente Incomum que lhe dê uma fonte (veja pág. 75). Trate tais ferramentas como tendo um preço de 100× o do equipamento básico para determinar seu valor em pontos como Equipamento Característico. Se o herói também tiver NT Alto, isso pode dar a ele modificadores mais altos de NH.

Qualquer equipamento pelo qual um herói pagou em dinheiro pode ser personalizado para se adequar ao seu tema e imagem pessoal, a um custo maior. Isso dá bônus às jogadas de outros personagens para reconhecê-lo: +1 por 2× o custo, +2 por 5× o custo, ou +3 por 10× o custo. Se ele tiver esse equipamento, ele pode torná-lo a base para uma variação da desvantagem Marca Registrada: em vez de gastar mais tempo para deixar a marca registrada, ele deve deixar um equipamento no local e pagar para substituí-lo. Equipamentos que concedem +1 ao reconhecimento contam como uma Marca Registrada simples; equipamento que concedem +2, como uma Marca Registrada complexa; e equipamentos que concedem +3 como uma Marca Registrada elaborada.

Além disso, está o equipamento que vai além dos limites da tecnologia existente ou de prancheta, baseado em ciência avançada, superciência, magia absoluta ou fontes estranhas. Defina as habilidades para o equipamento da mesma forma que para os poderes e, em seguida, aplique as limitações de instrumentos (págs. MB116–117) para refletir o fato de que os poderes residem em um item. Para itens de marca registrada, evite limitações de instrumentos que tornariam fácil para o herói perder a capacidade de usar o item permanentemente. Tal perda encerraria sua carreira heroica, comparável a uma lesão incapacitante permanente, e não deveria ser mais provável que isso.

Como regra, equipamentos de marca registrada não possuem modificadores de poder ou se beneficiam de Talentos. O usuário o opera como qualquer outra peça do seu kit, com qualquer perícia que o MJ determinar. Uma exceção pode ser feita para equipamentos cujo funcionamento esteja intimamente integrado com o funcionamento natural do corpo, mente ou vontade do usuário, da mesma forma que para um implante (veja pág. 24). Esse equipamento *pode* ter um Talento associado e seu custo pode ser alterado por um modificador de poder (geralmente, mas nem sempre, Superciência), bem como pelas limitações padrões de instrumentos.

Equipamentos “inteligentes” muito avançados oferecem outra opção: Adquira o equipamento como um Aliado. Isso exige construí-lo como um personagem. Normalmente, isso só faz sentido se o dispositivo for capaz de realizar ações independentes em alguma medida. No entanto, também é conveniente para comprar equipamentos que se movimentem de maneira independente, como um veículo (consulte *Veículos*, pág. 84).

Equipamento Híbrido

Supers podem usar equipamentos baseados em itens mundanos, mas que adicionam poderes especiais a eles. Por exemplo, um herói pode carregar um chicote com fios condutores de metal entrelaçados nele e uma fonte de alimentação no cabo. A descarga elétrica poderia agir como um Ataque Inato por Queimadura ou uma Atribuição, mas o chicote também infligiria dano ao atingir um inimigo, ou poderia ser usado para envolvê-lo. Esses efeitos não são propriamente definidos como superpoderes; eles são inerentes ao fato de ser um chicote.

A maioria desses itens pode ser definida como a seguir. Comece pegando o dispositivo básico como Equipamento Característico, com um valor em pontos determinado pelo seu preço padrão. Por exemplo, um chicote custa \$20 e pode ser incluído nos \$10.000 que 1 ponto de Equipamento Característico cobre em NT8. Então compre os poderes especiais com as limitações de equipamento adequadas. O custo total em pontos é a soma dos custos dos poderes especiais e da vantagem Equipamento Característico básica.

Para um único item realmente barato, que não vale mais do que 1/20 da riqueza inicial para o NT da campanha, o MJ pode optar por desconsiderar o custo em pontos. O herói ainda recebe os benefícios do Equipamento Característico; na verdade, ele tem o Equipamento Característico de 0 pontos como uma característica especial. Para evitar abusos, se os jogadores pegarem vários itens, observe o custo total para decidir se deve cobrar pontos por eles como Equipamento Característico. Permita este benefício apenas para itens híbridos, onde o herói está pagando pontos pelas outras habilidades do item.

Outra opção é simplesmente pagar em dinheiro pelo item base. Tal item pode ser perdido, roubado ou destruído permanentemente, permitindo uma ampla gama de limitações de equipamentos para seus poderes. Essa abordagem funciona melhor em uma campanha realista do que em uma de HQs clássicas de super-heróis, onde os heróis perdem suas habilidades apenas temporariamente e para fins dramáticos.

Se o item base for comprado por dinheiro e puder ser substituído de maneira bastante trivial, ele pode ser tratado como uma limitação de Acesso, “Requer Componentes Materiais”, no valor de -10%. Normalmente, esse item pode simplesmente ser inserido no instrumento já completo, sem modificação, e não serve para um ladrão que o roube. A mesma limitação pode ser aplicada a habilidades ou poderes. Um mago que usa uma varinha mágica para operar mágicas, mas pode usar qualquer pedaço de madeira do tamanho adequado, como uma baqueta de bateria, teria essa limitação; o mesmo aconteceria com um herói com poderes bioelétricos que usasse uma espada de metal para estender seu alcance. Um item desse tipo é simplesmente uma “ferramenta da profissão” especializada.

Se não houver funções mundanas significativas, ou se o aspecto material do dispositivo não for tratado de forma realista, compre-o como um instrumento baseado em pontos da maneira convencional.

Uso Único

Por fim, muitos supers são gênios da tecnologia, que podem inventar um dispositivo para um único uso — atacar o ponto fraco

de um vilão, impedir uma catástrofe natural ou visitar outro plano da realidade, por exemplo. Caracteristicamente, essas coisas são construídas rapidamente, usadas uma vez e depois descartadas. Às vezes elas só *podem* funcionar uma vez porque dependem de alguma substância rara ou componente insubstituível. Dispositivos de uso único são praticamente uma marca registrada de cientistas malucos como Lex Luthor e Doutor Destino.

O **GURPS** fornece regras que se ajustam perfeitamente a esse tipo de dispositivo: desenvolvedor, especialmente desenvolvedor rápido (págs. MB475–477). A capacidade de criar engenhocas a qualquer momento com o que quer que o inventor tenha em seu laboratório ou oficina se encaixa exatamente nos gêneros cinematográficos e supers em quadrinhos.

Em termos do **GURPS**, tais dispositivos são protótipos. Mes-tres podem querer adotar uma variação da regra para melhor se adequar ao gênero: um sucesso por três ou mais significa que o dispositivo usa um ingrediente chave, ou queima um componente vital, e para de funcionar após seu primeiro uso. Qualquer sucesso menor significa que ele se autodestrói inteiramente. Nenhum dos

dois resultados deve impedir o dispositivo de salvar o dia contra o inimigo atual; se o primeiro tiro não o derrubar, deixe o dispositivo continuar funcionando, enquanto seu medidor de potência flutua ameaçadoramente ou toda a sua estrutura treme. O colapso real pode acontecer logo após o golpe decisivo ser desferido. Somente em um sucesso decisivo o dispositivo permanece totalmente operacional e utilizável como protótipo.

Em uma falha crítica, um dispositivo de uso único não apenas não tem efeito contra o alvo pretendido, mas causa efeitos colaterais perturbadores. Use a Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios na pág. MB479, seja nos dados, ou escolhendo um efeito que se encaixe na situação.

Os magos dos quadrinhos podem obter efeitos semelhantes com mágicas ou encantamentos; veja pág. 110.

Nenhum dispositivo de uso único tem custo em pontos; quaisquer benefícios obtidos com isso são vantagens temporárias. Quão poderosos são os efeitos é determinado a critério do MJ, e não pelo equilíbrio de pontos. Basicamente, o dispositivo faz o que precisa fazer para resolver a crise ou configurar uma situação de enredo.

Antecedentes e Equipamentos Incomuns

O **GURPS** já oferece a opção de adquirir instrumentos através de um Antecedente Incomum (pág. MB477), mas o jogo possui mais categorias de tecnologia avançada do que isso. Em uma campanha de supers, é provável que tudo isso apareça!

Melhor Equipamento Possível em Seu NT

Equipamentos de máxima qualidade ou de ponta normalmente não estão à venda (pág. MB345). Eles podem se tornar disponíveis através de um Antecedente Incomum:

Acesso à Tecnologia de Ponta: Você tem conexões que podem obter para você equipamentos soberbamente feitos ou inovadores. Isso geralmente é adquirido como Equipamento Característico, a 100× o preço do equipamento básico. **5 pontos.**

Invenções

Novas invenções no NT da campanha ou um NT superior normalmente estão disponíveis apenas se os PdJs as desenvolverem. No entanto, há outra opção:

Amigo Inventor: Você conhece um inventor que pode criar novos equipamentos para você. Você tem que pagar pelo protótipo, a 150% do preço de varejo de uma invenção em seu NT, ou 450% do preço de varejo de uma invenção um NT maior. Além disso, você tem que pagar um décimo do custo das instalações usadas para criar o protótipo (veja pág. MB474); se as instalações forem um NT maior que o seu NT, esse custo é triplicado. **10 pontos.**

Instrumentos

Os Antecedentes Incomuns para acesso a instrumentos já estão descritos na pág. MB477.



Superciência

Algumas tecnologias são baseadas em princípios completamente estranhos à ciência humana; veja *Artefatos Futuristas e Alienígenas*, págs. MB478–479, e *Tecnologia Estranha*, pág. MB479. Isso não significa necessariamente que é complicado! A construção de uma lanterna é bastante simples, mas os conceitos teóricos por trás dela teriam confundido completamente um gênio da Grécia antiga. Antigravidade, sapiência artificial ou viagem paracrônica podem ser igualmente simples para uma civilização que alcançou os avanços teóricos necessários para criá-los.

O acesso a alguém que pode criar dispositivos super-científicos não pode ser obtido através de um Antecedente Incomum. O MJ pode optar por permitir isso através de um Patrono com Habilidades Especiais (+100%). No entanto, ter equipamentos desse tipo como posse pessoal *pode* ser um Antecedente Incomum:

Equipamento de Superciência: Você tem equipamentos que não podem ser compreendidos por meio de princípios científicos conhecidos ou replicados por meio da tecnologia existente. Compre-o como vantagens com limitações de instrumentos adequadas, incluindo *Único*. O custo de Antecedentes Incomuns depende de quantas pessoas possuem equipamentos de superciência, da mesma forma que o custo de ser um superser depende de quantos superseres existem (veja pág. 131):

- Não mais de 100 em todo o mundo: **50 pontos.**
- Não mais do que um ou dois em uma grande cidade: **10 pontos.**
- Mais comum que isso: **0 pontos.**

FRAGILIDADE

A facilidade com que o equipamento de um herói pode ser quebrado é uma questão importante, considerando a frequência com que ele o leva para o combate. Isso é medido por três características: sua RD (quanto dano pode levar até causar um dano real); seu PV, (quanto estresse ele pode absorver); e seu HT (quão provável é de parar de funcionar como resultado). Estes são determinados de maneiras diferentes para diferentes tipos de equipamentos.

Para equipamentos mundanos, use as orientações nas págs. MB483–485. O PV do equipamento depende de seu peso e estrutura. Sua DR é tipicamente entre 2 e 6, a menos que seja intencionalmente blindado. O equipamento não-vivo geralmente tem HT 10; o equipamento homogêneo geralmente tem HT 12. O equipamento de combate pode ser construído de forma mais robusta, com HT 12, por 2x o custo normal e 1,2x o peso normal — por exemplo, a lanterna de um policial. As mesmas regras se aplicam ao Equipamento Característico. Pagar pontos de personagem por ele não o torna inquebrável; apenas requer que o MJ permita que seja substituído, consertado ou recuperado.

Para instrumentos, a fragilidade pode alterar o custo das vantagens oferecidas; veja págs. MB116–117. O jogador pode decidir o MT do equipamento (quão fácil é acertá-lo) e a RD (quão fácil é feri-lo) e tomar uma limitação com base nessas escolhas. Se não puder ser quebrado, não há limitação de fragilidade; o herói usar ou carregar o instrumento é apenas um efeito especial de seu poder, não oferecendo economia no custo em pontos.

O MJ pode permitir a compra de HT adicional para instrumentos, tornando-os menos propensos a parar de funcionar quando danificados e tornando as máquinas menos propensas a quebrar; isso representa uma construção robusta. Esse HT recebe limitações de instrumentos, mas não é elegível para um modificador de poder ou fonte. Anote-o na planilha de personagem como “(Instrumento) HT”. Por exemplo, um traje blindado com sistemas elétricos pode ter Armadura HT 14 (Frágil, RD 26, mecanismo complexo, MT 0, -30%; Pode Ser Roubado, Remoção à força, -10%; Requer Manutenção, 1 pessoa, semanal, -5 %) [22].

Para itens de equipamentos construídos como Aliados — uma opção para veículos e servos robóticos, por exemplo — a fragilidade afeta o custo em pontos. Um personagem com RD, PV ou HT mais alto precisa ser construído com mais pontos e, portanto, custa mais pontos como Aliado.

EQUIPAMENTO E ESFORÇO ADICIONAL

Normalmente, as máquinas não são capazes de Esforço Adicional, mas um herói pode precisar forçar seu equipamento ao máximo em uma emergência. Esta é uma convenção dramática comum em campanhas cinematográficas e de HQs clássicas de super-heróis, e deve ser permitida.

Uma maneira de fazer isso é usar as regras em **GURPS Poderes**. Faça um teste contra a perícia do operador (Armeiro, Engenharia, Pilotagem, etc.) com base na HT da máquina em vez da DX ou IQ do operador. Anote os custos de PF para esforço adicional em relação à HT da máquina (não seu PV). Trate as perdas de HT como se fossem devido à falta de manutenção (pág. MB485). Comprar HT adicional para o dispositivo (veja acima) permite que ele aguentar trabalhar no limite máximo por mais tempo.

A outra maneira é fornecer ao dispositivo uma Reserva de Energia conforme definido em **GURPS Poderes**. Deve ter uma fonte

COBERTURA

Como efeito colateral de sua capacidade de resistir a danos, os itens podem proteger pessoas ou outros objetos contra danos. Diferentes regras se aplicam dependendo da natureza do objeto.

Do ponto de vista dos *veículos*, sua tripulação e passageiros são Carga Útil (pág. MB47). As vantagens defensivas do veículo também protegem a Carga Útil; assim, qualquer RD do veículo também fornece RD aos ocupantes, acrescidos de qualquer RD que eles tenham por si próprios. A RD de *armadura* é tratada de forma semelhante.

Outros objetos não têm ocupantes, mas podem dar cobertura às pessoas que estão atrás deles.

A regra normal para o valor de cobertura de um objeto é determinar seu PV a partir de seu peso usando a tabela da pág. MB558; divida por 2 para máquinas, ou por 4 para objetos homogêneos; e, em seguida, adicione 2x o RD do objeto para levar em conta o RD para o lado de entrada e o lado de saída. Por exemplo, se um super tentasse perfurar uma árvore de 20 cm de espessura para acertar alguém escondido atrás dela, seu soco teria que passar por RD 8 para passar pela casca; 30/4 PV para perfurar o tronco; e outra RD 8 para sair pela casca do outro lado. A árvore daria uma cobertura de RD 24.

Uma regra diferente se aplica a *objetos planos*, como paredes ou portas: Divida o PV do objeto por 2 ou 4 como de costume, mas acrescente apenas 1x seu RD. Regras semelhantes se aplicam a *escudos*, se forem frágeis, mas não se forem inquebráveis; veja pág. 78. Uma variação das regras de escudo é usada para *instrumentos* quebráveis e inquebráveis.



TRAJES E ARMADURAS

O item mais básico no equipamento de um herói geralmente é seu traje. Um bom traje é prático e inconfundível: torna o herói reconhecível para quem acompanha as notícias, o mantém confortável e permite que ele se mova e lute livremente.

DISFARCES

A função mais simples de um traje é disfarçar a identidade do herói. Não é preciso muito para fazer isso; os vilões da Ku Klux Klan conseguiram com lençóis velhos! Mas a maioria dos heróis quer algo um pouco mais impressionante. As regras a seguir podem ser usadas para criar uma variedade de roupas.

Trajes normalmente são Equipamentos Característicos porque são a marca registrada pessoal de um herói. Seu custo nominal não significa que o usuário realmente pagou para tê-los feitos pelo super alfaiate local; ele apenas determina o valor em pontos do traje. Trajes improvisados têm um valor monetário trivial e nenhum custo em pontos; eles não são marcas registradas pessoais ou Equipamento Característico.

Traje Básico: Um traje em cores marcantes, incluindo uma máscara de algum tipo. Durável o suficiente para resistir à atividade física, incluindo ocasionalmente ser atingido em combate, mas não fornece valor de armadura. NT0; 1 kg; \$240. Heróis de Status 1 ou superior *podem* investir em trajes mais caros, proporcionalmente ao custo de vida para seu Status, mas não é obrigatório; nada exige que eles mantenham a mesma posição em suas identidades secretas como em suas vidas civis.

Traje Improvisado: Um traje feito com materiais que estão à mão, como lençóis. Não impressiona (-1 nos testes de reação) e não dá ao usuário uma identidade visual inconfundível à qual uma Reputação pessoal possa ser anexada. Uma manobra de agarrar com redutor de -2, mais as penalidades usuais para um ponto de impacto específico, pode segurar o material, que pode ser desarrumado no próximo turno com efeitos como prender o usuário ou bloquear sua visão. NT0; 1 kg; sem custo.

VESTUÁRIO ADAPTÁVEL

Para muitos heróis, um simples disfarce não é suficiente. Eles precisam de trajes que possam resistir a ambientes hostis, ou aos próprios poderes dos supers — um traje à prova de fogo para um herói com habilidades de fogo ou calor, ou um resistente ao estresse para um personagem com força sobre-humana. Outros simplesmente precisam de roupas que possam se adaptar aos seus poderes, para que possam crescer, esticar ou ficar invisíveis sem que seus trajes caiam, enrosquem ou permaneçam visíveis.

Existem duas opções para essas roupas. Uma é comprar equipamentos de proteção disponíveis e transformá-los em Equipamentos Característicos, personalizando sua aparência. Esse traje parece bastante volumoso, pois é um equipamento convencional; não será ajustará ao corpo! Equipamentos de proteção cuja aparência não foi personalizada podem ser comprados ao custo normal, em pontos como Equipamentos Característicos, ou em dinheiro.

Traje de Mau Tempo: Fornece proteção contra clima frio ou qualquer outro clima hostil, como calor e umidade tropicais. NT0; 2 kg; \$180.

Traje de Proteção: Concede um dos seguintes benefícios ao usuário: RD 5 apenas contra ataques por queimadura; RD 5 somente contra ataques por corrosão; ou Tolerância à Radiação (FP 10). NT7; 7,5 kg; \$1.200.

Supertraje: Um traje ajustado ao corpo que resiste a um ou vários dos superpoderes do usuário. NT7⁺; 2 kg. Um supertraje é normalmente adquirido como uma Qualidade (veja pág. 30), mas o MJ pode definir isso como um ponto de Equipamento Característico com um custo de \$5.000 em NT6, \$7.500 em NT7 ou \$10.000 em NT8.

ARMADURA

Supers podem usar armadura comuns NT6–8 pelo preço normal (págs. MB284–285). Um herói com NT Alto 1 pode ter uma armadura NT9 como protótipo pelo qual ele pagou o custo de desenvolvimento; como uma invenção única (veja *Antecedentes Incomuns: Invenção*, pág. MB477); ou como Equipamento Característico com o custo o dobro do padrão (pág. MB27).

Um herói que prefere estilos de combate arcaicos pode usar armaduras de baixa tecnologia, como armaduras legionárias romanas ou placas do final da Idade Média. Esse equipamento deve ser feito sob medida, a menos que ele tenha a perícia Armeiro ou um Antecedente Incomum adequado — por exemplo, ele pode realmente *ser* um cavaleiro medieval preservado magicamente no século 21 por 50 pontos. Armaduras arcaicas feitas sob medida não precisam ser feitas de materiais de época; o aço moderno fornece a mesma RD por metade do peso e custo (ou 2× a RD pelo peso e custo padrão), enquanto o titânio fornece a mesma RD por um terço do peso e 5× o custo (ou 3× a RD pelo peso padrão, e 15× o custo comum).

A RD da armadura normalmente protege tanto o traje quanto o usuário. Na verdade, o dono é a Carga Útil da armadura e é protegido por suas vantagens defensivas; ambos se beneficiam da mesma RD. O PV da armadura pode ser determinado pelo seu peso conforme especificado na pág. MB558, mas quase nunca é necessário fazê-lo. O dano que atravessa normalmente afeta o usuário, e o dano à própria armadura pode ser representado como uma redução em sua RD — por exemplo, dano à armadura Ablativa ou Semi-Ablativa, ou por um Ataque Inato por Corrosão. Se ninguém estiver usando a armadura, um atacante que passar por sua RD pode destruí-la normalmente com o tempo. Se ele quiser destruí-la com um ataque, determine o PV e o HT da armadura (10 para armaduras com sistemas elétricos, 12 para armaduras sem eles); veja também as regras em *Dobrar Barras de Aço* (pág. 101).

Conseguindo um Traje

A critério do MJ, os jogadores podem ser solicitados a definir como seus personagens adquiriram seus trajes. As opções incluem uma perícia como Armeiro, Costura, ou Trabalhos em Couro; um Contato com uma dessas perícias; um Patrono; e a perícia Captação. Se o traje estiver danificado e precisar de reparo ou substituição, faça um teste para a frequência de participação ou contra o NH da perícia relevante. Um super sem nenhuma dessas características pode fazer um teste contra uma perícia adequada no nível predefinido ou contratar alguém para fazer o trabalho para ele, mas os resultados podem não ser satisfatórios.

Uma fantasia improvisada pode ser criada com um teste de Captação +4; o nível predefinido de Captação geralmente é o suficiente para repará-la ou substituí-la.

É possível comprar armaduras com limitações de instrumentos. Comece determinando a RD do usuário que a armadura fornece. Aplique quaisquer vantagens e limitações padrões que façam sentido: Flexível, Enrijecido, Limitada, e Parcial são comuns em armaduras heroicas. Em seguida, aplique as limitações de instrumentos usando as seguintes diretrizes:

Durabilidade: Procure a RD da armadura na tabela da pág. MB117. Armaduras mecanicamente complexas recebem -5% adicionais.

Reparabilidade: Armaduras fornecidas por Patronos, ou encontradas em ruínas antigas ou naves alienígenas acidentadas, podem ser irreparáveis.

Tamanho: O MT de armaduras ajustadas ao corpo é o modificador do ponto de impacto para o local que protege; acresça 1 ao MT para armaduras volumosas. A armadura de corpo inteiro, então, teria um MT de 0 ou +1, respectivamente, para um humano normal.

Pode Ser Roubado: A armadura deve ser retirada à força, uma limitação de -10%.

Único: Armaduras fornecidas por um Patrono raramente são únicas. Armaduras encontradas durante a origem do super podem ser únicas; o mesmo pode ser verdade para proteção mágica, ou armadura caseira cuja construção envolvia alguma substância rara e insubstituível.

Um super pode optar por usar uma armadura que imita o traje típico, cobrindo o tronco, braços, pernas e pés, mas deixando as

mãos ou o rosto descobertos, ou cobrindo o rosto com não mais do que uma máscara de carnaval. Essa configuração se qualifica para uma nova forma de limitação Parcial, no valor de -5%. Se a máscara cobrir tudo, exceto a face inferior, a armadura não se qualifica para essa limitação. Um traje que deixa braços e pernas descobertos equivale a uma armadura de torso, no valor de -10%. Um traje de pouca roupa, como as preferidas para algumas heroínas (ou o clássico “biquíni de cota de malha” da espada e feitiçaria) pode ser tratada como cobrindo apenas os órgãos vitais por -30%; se também proteger o crânio, o valor é de -25%. As partes descobertas podem ser alvos de golpes como de costume e não têm RD.

Exemplo: A Princesa Demoníaca usa uma roupa feita da pele de um inimigo morto, protegendo seu crânio e órgãos vitais (-25%). Seu MT é -4 (-15%); pode ser roubada se retirada à força (-10%). Pode ser reparada se estiver danificada, mas não substituída (-25%). A roupa fornece RD 100 (-0%), a maioria dos quais vem da resistência inerente dos tecidos do corpo demoníaco, mas pesa apenas 1 kg! A RD tem um valor base de 500 pontos; suas limitações somam -75%, então ela custa 125 pontos. Se alvejada, tem RD 100 e PV 10.

EXOESQUELETO

Alguns supers usam armaduras que amplificam sua força natural; esse tipo de traje tem sido a marca registrada do Homem de Ferro desde que o personagem foi publicado pela primeira vez. Os efeitos

Escudos

Os escudos podem ser adquiridos como armaduras e geralmente os acompanham.

No NT8, os únicos escudos comumente disponíveis são os escudos de plástico das tropas de choque, mencionados na pág. MB287. Escudos de baixa tecnologia podem ser adquiridos da mesma forma que armaduras de baixa tecnologia.

Um herói excepcionalmente forte pode carregar um escudo enorme. Este tem BD 4, custa \$135, pesa 20 kg, e tem RD 11 e 100 PV; suas outras características são as mesmas de um escudo grande.

Os escudos também podem ser comprados como instrumentos, semelhantes às armaduras, mas com algumas regras especiais. Os escudos ou são Frágeis ou Inquebráveis. O custo em pontos de personagem de um escudo inquebrável é baseado no BD que ele fornece, com limitações de instrumentos Pode Ser Roubado (Disputa Rápida de ST, -30%) e possivelmente Único (-25%). Um escudo frágil também tem RD e PV. Nenhum deles custa pontos de personagem porque eles não adicionam um benefício ao escudo, mas descrevem sua vulnerabilidade a danos; o custo de pontos de personagem ainda é baseado no BD, com limitações de instrumentos.

A durabilidade do escudo é baseada diretamente em sua RD. Seu tamanho é determinado a partir de seu BD; trate um escudo como tendo um MT de -4 mais seu BD. O PV do escudo não é baseado no peso; veja a *Tabela de Escudos* na pág. MB287 para valores de PV típicos de escudos.

Um escudo frágil fornece RD de cobertura ao usuário: divida seu PV por 4 e adicione sua RD para encontrar sua RD cobertura. Se o BD do escudo fizer a diferença entre o sucesso e o fracasso em qualquer defesa ativa, o escudo sofre dano (veja *Dano a Escudos*, pág. MB484). Esta regra deve ser apli-

cada tanto para escudos comprados como instrumentos frágeis quanto para aqueles que possuem valor monetário; um soco poderoso ou explosão de energia esmagando um escudo é um efeito de HQs clássicas de super-heróis! Mas se for inquebrável, e se o sucesso de uma defesa ativa for por causa de seu BD, o ataque simplesmente erra o alvo: o escudo não é danificado e não há dano penetrante.

Exemplo: O Capitão Atlântida carrega um escudo médio feito por um encantador atlante do metal mágico oricalco. Pesa tanto quanto um escudo de bronze, 22,5 kg, mas tem RD 30 e 80 PV. Sua RD tem um nível de enrijecimento mágico. Seu BD é 2 devido ao seu tamanho; isto lhe dá MT -3. As limitações de instrumento do escudo são as seguintes: Frágil, Durabilidade 0%, Reparabilidade -15%, Tamanho -15%; Pode Ser Roubado, -30%; total, -60%. O escudo fornece dois níveis de BD, com um custo base de 60 pontos; as limitações de instrumento reduzem isso para 24 pontos. Um escudo mágico *inquebrável* só teria Pode Ser Roubado e custaria 42 pontos.

Outros instrumentos também podem fornecer cobertura para seus usuários, se forem grandes o suficiente. Trate tais dispositivos como escudos improvisados. Compre BD para o instrumento, com base em seu tamanho, com as mesmas limitações de instrumentos para suas funções primárias. Dispositivos Frágeis fornecem RD de cobertura de acordo com as regras em *Cobertura* (veja pág. 76). Dispositivos inquebráveis simplesmente desviam os ataques, sem sofrer nenhum dano. Dispositivos menores não têm BD e nunca fornecem RD de cobertura ou desviam os ataques. Muitos instrumentos com BD podem ser usados para bloquear um ataque, com -1 no NH de Escudo. Instrumentos sem BD não podem ser usados para bloquear ataques.

de proteção podem ser comprados como RD, da mesma forma que para qualquer outra armadura. A força aprimorada não pode simplesmente ser comprada como ST adicional, pelas seguintes razões:

- Usar armadura com sistemas elétricos não aumenta a capacidade de o usuário resistir a ferimentos; a armadura fornece RD, mas não PV.
- A armadura geralmente tem uma força máxima nominal que não é afetada pela força pessoal do usuário.
- A ST obtida com a armadura pode ser afetada por poderes ou dispositivos que controlam ou desligam máquinas, mas não será afetada por inimigos com habilidades de neutralização de poder.

Para refletir essas diferenças, compre os benefícios de um exoesqueleto com sistemas elétricos bem como quantidades iguais de ST de Levantamento e ST de Golpe, além de uma característica proibida que valha 0 pontos:

ST Fixa

ST é um traço inerente da estrutura física; não pode ser aumentado por treinamento e não está sujeito à variabilidade individual. Se você é um dispositivo mecânico, você fornece a mesma ST total a qualquer usuário ou operador.

O usuário original compra uma certa quantidade de ST adicional através de sua armadura e paga o custo em pontos apropriado. Sua ST efetiva total é igual à soma de sua ST corporal e a ST do dispositivo. Se por algum motivo um usuário diferente se apossar da armadura, ou de uma cópia dela, a ST total não muda; se o novo usuário for mais forte ou mais fraco, a armadura fornece menos ST adicional, ou mais, e seu custo em pontos é menor ou maior para *aquele usuário*.

Para manter as coisas simples na planilha de personagem, trate essa combinação como uma metacaracterística: ST Externa, valendo 8 pontos por nível. Quaisquer outras ampliações ou limita-

ções podem ser aplicadas a ele normalmente. Armadura com sistemas elétricos tem limitações de instrumentos e pode ser elegível para o modificador de Tamanho conforme discutido em *Armadura* (pág. 77). Em uma campanha especulativa ou de realismo cru, o MJ também pode dar um Efeito Incômodo: Armadura Real, -5%. Isso representa em parte o peso e o volume da armadura e em parte o tempo necessário para tirá-la, de modo que, se for desligada durante o combate, o usuário será sobrecarregado por ela até conseguir removê-la. Para se qualificar para esta limitação, o peso da armadura deve contar pelo menos como Carga Pesada para o usuário. Em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis, armaduras com sistemas elétricos podem ser efetivamente leves e não precisam ter essa limitação.

Armaduras com sistemas elétricos normalmente têm os traços inerentes padrões de 0 pontos das máquinas: ela precisa ser reabastecida ou recarregada três vezes ao dia, não tem nem pode gastar PF e se desgasta em vez de envelhecer.

Qualquer exoesqueleto ou traje de batalha que responda aos movimentos naturais do corpo do usuário é tratado como um poder real; é elegível para um modificador de poder ou fonte, e seu uso pode se beneficiar de um Talento de poder. A critério do MJ, pode ser possível para o usuário desempenhar um esforço adicional ou esforço adicional divino, ou até mesmo receber o modificador de Superesforço na ST mecânica. Veja *Equipamento e Esforço Adicional*, pág. 76.

Outra opção é definir o exoesqueleto como um Aliado, como um veículo, com Carga Útil suficiente para suportar o usuário. Nesse caso, compre ST Externa e RD como “Concedida pela armadura, -40%” e trate a armadura como tendo Habilidades Especiais, +50%. Desconsidere as limitações de instrumentos para as habilidades da armadura; não é um instrumento, mas um personagem.

A metacaracterística ST Externa também pode ser usada para outras formas de amplificação de força, como campos de força ou telecinesia de alcance zero, com a aprovação do MJ.

EQUIPAMENTO PESSOAL

Em um mundo heroico, aventureiros de todos os tipos podem achar útil carregar vários equipamentos especiais. Os itens listados aqui variam de dispositivos mundanos úteis que não estão listados nas págs. MB288–289, a instrumentos avançados que vêm de laboratórios de ponta ou da área tecnológica de agências de inteligência, até os dispositivos de ciência estranha frequentemente encontrados em super universos.

SENSORES E COMPUTADORES

Analizador Químico (NT8): Um “sistema micro-analítico-total” e uma bomba de ar, todos do tamanho de um cartão de crédito grosso. Capaz de identificar vestígios de qualquer substância química em seu banco de dados, incluindo muitas drogas, explosivos e venenos. Conta como equipamento básico quando usado em campo por si só. Peso desprezível, \$500.

Computador Tático (NT9): Um computador dedicado que executa um programa de rastreamento tático personalizado para as habilidades do herói; ele acompanha e calcula as posições de aliados e inimigos, arcos de projéteis, pontos cegos, quantidade de munição, distância de alcance de ataque, e assim por diante. Concede um bônus de +1 em Tática. Se todos os membros de uma equipe tiverem computadores táticos interconectados, concede um bônus de +2 em Táticas. 1 kg, \$1.000, 8 horas.

Detector de Escutas (NT8): Um scanner de emissão especializada que pode detectar dispositivos de monitoramento de qualquer

tamanho, até escutas microscópicas e poeira inteligente. A operação exige uma Disputa Rápida de Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT8 (Sistemas de Segurança) contra o NT do bug. 0,5 kg, \$500.

Mini Monitor de Alertas (HUD) (NT9): Um emissor de laser que se encaixa em óculos, óculos de proteção ou máscara facial e projeta imagens diretamente na retina. Concede um bônus +1 para Pilotagem, Condução e outras perícias que se beneficiam da exibição de informações com as mãos livres. As informações são normalmente fornecidas por um computador acessório (pág. MB288). Peso desprezível; \$50.

Scanner Genético (NT8^): Em cenários onde a mutação genética é uma fonte comum de superpoderes, esse aparelho de ciência estranha pode ser usado por agências de inteligência e supers. Ele detecta mutações genéticas como na vantagem Detectar (tratar como uma condição Ocasional). Ele revela tanto a direção quanto a distância do mutante em um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Médicos ou Científicos), mas sua distância de alcance é limitada: redutor de -1 ao NH efetivo por metro de distância. Conta como equipamento básico quando usado em campo. 0,5 kg; \$1.500.

Sinalizador Personalizado (NT8^): Um dispositivo de ciência estranha adaptado para emitir sinais que os sentidos paranormais de um determinado herói podem detectar. Pode ser plantado em um inimigo ou jogado nele durante o combate; ele pode ser rastreado por 1 hora de uma distância de até 15 km, sujeito a limitações no horizonte. Extremamente difícil de detectar; dá um bônus de +6 para Ocultamento. Peso desprezível, \$200.

COMUNICAÇÕES

Codificador (NT8): Um sistema de criptografia digital para transmissões de voz, utilizável com telefone ou rádio. Ambos os participantes de uma conversa devem ter essas unidades e devem ser programadas com as mesmas chaves de código. Um ouvinte que não tem as chaves precisa carregar a mensagem em um computador decifrador de código e esperar 8 horas para ver se consegue quebrar a cifra. 1 kg, \$725.

Disfarçador de Voz (NT8): Este dispositivo pode ser acoplado a qualquer telefone ou rádio, ou pode ser usado dentro de um capacete. Altera o timbre da voz de um orador; ele ainda soa humano, mas sua impressão vocal fica irreconhecível. 0,5 kg, \$450.

Modem Wireless (NT8): Um modem de alta velocidade usando infravermelho modulado para trocar informações entre computadores portáteis. A transmissão é possível na linha de visão; três unidades de transceptor são espaçadas por 120° no cinto ou capacete do usuário para cobertura completa de seus aliados. O alcance é de 500 metros. Peso desprezível; \$750.

FURTIVIDADE E INTRUSÃO

Arpéu (NT2): Um gancho preto fosco anti-faísca projetado para ser disparado de uma besta ou lançador de granadas, arrastando uma linha atrás dele; a distância do alcance em metros é um terço da normal da arma usada para lançá-lo. 1,25 kg, \$50.

Corda de Nanofibra (NT9): Uma linha de escalada composta de tecidos de nanotubos em uma bainha de polímero. Uma corda de 3/4" de diâmetro suporta 2 toneladas. 2 kg. e \$30 por 10 metros de comprimento.

Escudo Psíquico (NT8^): Um dispositivo de ciência estranha que bloqueia poderes psíquicos que afetam a mente, concedendo bônus de +3 em testes de resistência; também afeta os próprios poderes psíquicos do usuário, incluindo Escudo Mental, com um redutor de -3. Se bloquear com sucesso um ataque telepático ao usuário, ele o avisa do ataque através de um sinal sonoro ou um mini monitor de alertas (HUD); se o ataque for bem sucedido, não dá nenhum aviso. Deve ser usado perto do cérebro do usuário. Popular como equipamento para agentes de campo sem poderes. 0,15 kg, \$3.000.

Traje Camaleão (NT9): Roupas de camuflagem ativa que usa construção de nanotecnologia para mudar de cor sob comando. Concede bônus de +2 ao NH de Furtividade se estiver em movimento, ou +4 se estiver parado. 2,5 kg, \$10.000.

EQUIPAMENTO MÉDICO

Analizador Clínico Portátil (NT8): Um laboratório de análise bioquímica independente em uma unidade portátil. Ele pode fazer um exame de sangue básico para glicose, ferro e outros níveis sem a necessidade de um laboratório. Ele concede um bônus de +2 (pela qualidade) ao NH de Diagnose. 1,5 kg, \$5.000.

Biomonitor (NT8): Localizado próximo ao coração, este sensor monitora a temperatura corporal, o pulso e a respiração, e os níveis de oxigênio e nitrogênio no sangue; ele também pode ser conectado a um manguito do sensor de pressão arterial. As informações podem ser lidas pelo usuário ou transmitidas para uma base por rádio, permitindo testes remotos de Diagnose sem penalidade. Usado durante o treinamento, ele rastreia os níveis de estresse da pessoa; um professor com Operação de Aparelhos Eletrônicos (Médicos) pode usá-lo para monitorar treinos intensivos, dando ao usuário bônus de +1 na HT para passar por tal treinamento. Usado em campo por todos os membros de um grupo e ligado a um computador tático, concede +1 adicional ao NH em Tática. Peso desprezível, \$100.

Unidade de Atendimento de Emergência (NT9): Um sistema de suporte à vida no tratamento de trauma projetado para manter um paciente vivo que não pode mais sustentar suas próprias funções corporais. Ele também funciona como um biomonitor. Uma UAE concede um bônus de +2 (pela qualidade) ao NH de Medicina ou nos testes de HT para manter-se vivo. 60 kg, \$15.000.

APETRECHOS

A capacidade de puxar do bolso exatamente o instrumento de que precisam para resolver um problema é uma marca registrada de alguns heróis. O cinto de utilidades do Batman é um exemplo clássico de uma fonte de Apetrechos. Os MJs podem querer variar o limite padrão de três Apetrechos por personagem. Em uma campanha puramente realista, o MJ pode limitá-los ou proibi-los completamente, e exigir que os PdJs paguem, carreguem e ocultem cada item de equipamento especializado. Por outro lado, supers em um jogo de HQs clássicas de super-heróis podem carregar muito mais do que os três Apetrechos padrão. O MJ pode até deixá-los comprar quantos pontos eles tiverem!

Uma abordagem no meio-termo limitaria cada personagem a 15 pontos — mas permitiria que o custo por Apetrecho fosse reduzido por limitações. O modificador Limitado em Habilidades Modulares no **GURPS Poderes** pode ser aplicado desta forma. Por exemplo, “pequenos itens transportados em um cinto de utilidades” é uma limitação de foco no valor de -10%. Apetrechos também podem ser limitados por características; por exemplo, Somente Vantagens é -10%, Somente Dispositivos Tecnológicos ou Somente Itens Mágicos é -20%, Somente Dispositivos Eletrônicos ou Somente Poções é -30% e Somente Qualidades de Acessórios é -50%. Finalmente, Apetrechos podem ser comprados com Requer Preparo se o usuário precisar gastar algum tempo preparando-os ou configurando-os: -20% para uma ação rápida que pode ocorrer entre uma cena e outra, ou -50% para uma inevitável hora de trabalho antes sair para patrulhar. Na limitação máxima de -80%, gastar 15 pontos compraria 15 Apetrechos, que é mais ou menos quanto qualquer super teria.

Observe que os Apetrechos não têm limitações de instrumentos; eles são instrumentos pela definição da vantagem!

ARMAS

A imagem comum dos supers é a de personagens lutando com poderes inatos que lesionam ou controlam seus inimigos, mas na verdade muitos meta-humanos usam armas. Empregar um arco e flechas contra os inimigos, ou prendê-los em um laço dourado, é uma expressão tão legítima quanto disparar raios laser ou relâmpagos neles.

Um tema comum é o uso de armas de baixa tecnologia. O tiro com arco é o dispositivo mais comum nos quadrinhos, mas outros heróis usaram espadas, martelos, bastões, bumerangues e uma

variedade de armas de artes marciais. O Homem-Absorvente, um dos inimigos recorrentes de Thor, carrega uma bola e uma corrente tradicionais de um condenado e a usa como um mangual. O Gavião Negro e a Mulher Gavião da Era de Prata usaram uma variedade de armas arcaicas da coleção de um museu.

Normalmente, uma única arma desse tipo é um Equipamento Característico. Considere torná-la uma arma de qualidade superior ou altíssima; afinal, um herói deve ter o melhor! Torná-la

Equipamento Característico garante que *essa arma específica* esteja sempre disponível para o herói. Isso pode ser ignorado por um personagem com uma atitude puramente prática sobre suas armas; tal herói pode simplesmente separar um dinheiro para substituir armas que se desgastam, quebram, ou são perdidas ou roubadas. Um super que em vez disso saca uma arma diferente em cada aventura, dentro de uma ampla categoria de armas, pode querer pegar um Apetrecho (veja *Armas como Apetrechos*, pág. 82).

Armas desse tipo podem ser melhoradas além dos limites de qualidade altíssima, com uma variação das regras em *Modificando Danos Baseados em ST no GURPS Poderes*. Comece encontrando o dano que a arma inflige para a ST efetiva do usuário (igual à soma de sua ST, ST Braçal e ST de Golpe); use ou o dano GdP, ou o GeB, conforme apropriado para a arma. Calcule o custo para comprar isso como um Ataque Inato do tipo aplicável à arma. Aplique modificadores adequados ao dano da arma, incluindo Afeta Insustancial, Divisor de Armadura, Projeção Dupla, Incendiário, Sem Trauma por Impacto, Sem Projeção, Sem Ferimento e Gasto Adicional de Tempo. Subtraia o custo em pontos do ataque com arma básica do custo em pontos do ataque modificado; a diferença é o custo das modificações. (Não aplique modificadores de instrumentos; eles são cobertos pelo fato de que é uma arma em primeiro lugar). Se a arma for capaz de várias formas de ataque (por exemplo, um bordão pode ser agarrado pelo meio para dano GeB por contusão, ou agarrado pela extremidade para tanto dano GeB por contusão, quanto GdP por contusão), use a regra de ataques alternativos: Pague custo total para as modificações mais caras e um quinto do custo para as menos caras.

Essas armas também podem carregar ataques de Acompanhamento ou Conjuntos. Use Conjunto se os ataques mundanos e super ocorrerem simultaneamente contra o mesmo alvo; use Acompanhamento se o ataque super usar o ataque mundano como veículo. Acompanhamento é um aprimoramento de +0% para armas mundanas, assim como para armas naturais, como garras e dentes. O Efeito Conjunto é um aprimoramento de +10% ou +20%, dependendo se os ataques mundanos e super devem sempre ocorrer juntos ou podem fazê-lo separadamente. Ambos se aplicam apenas ao ataque super, não ao ataque mundano, que não tem custo direto em pontos.

A outra opção comum é o uso de armas tecnológicas avançadas, como pistolas de gás, lançadores de teia e similares. Muitos supers têm ataques desse tipo como marca registrada. Compre vantagens como Ataque Inato, Atribulação, Obscurecer, e Retenção, com modificadores apropriados, incluindo limitações de instrumentos. Armas como essas normalmente não recebem modificadores de poder, e usá-las requer perícias como Armas de Feixe, Armas de Fogo ou Projetor de Líquidos, em vez de Ataque Inato.

Aqui está uma lista de algumas armas construídas neste estilo:

Granada de Sombras: Você carrega várias granadas que podem gerar áreas de sombra dentro das quais a visão normal é impossível. O efeito dura 30 segundos sem nenhuma ação adicional de sua parte. Perícia para usar: Arremesso. Obscurecer 10 (Visão; Efeito de Área, 4 metros, +50%; Frágil, RD 2, MT -6, -35%; Pode Ser Roubado, Disputa Rápida de DX, -30%; Uso Limitado, 10/dia, -10%; Longa Distância, +50%; Duração Estendida, 3x, +20%; Persistente, +40%; Alcance Reduzido, Divisor de Alcance 2, -10%) [35].

Limpador Mental: Um pequeno dispositivo que emite uma série de flashes de luz intensa em um ritmo que entra nas ondas cerebrais dos espectadores. O resultado é uma amnésia com uma característica especial: a duração da Atribulação não é aplicada para frente no tempo, para causar esquecimento dos próximos minutos, mas para trás, para apagar as memórias dos minutos anteriores. Perícias para usar: Armas de Feixe (Projetor). Atribulação 4 (Frágil, RD 2, MT -8, -30%; Pode Ser Roubado, furtividade ou enganação, -20%; Cone, largura máxima de 5 metros, +100%; Desvantagem:

Equipamento Característico Consumível

Comprar uma arma como Equipamento Característico é uma aplicação direta do conceito, mas e se ela usar munição como uma pistola ou for destruída pelo uso como uma granada? Acionar um explosivo conta como abrir mão dele livremente, de modo que a fração de pontos gastos para adquiri-lo se perde? Os personagens precisam comprar um suprimento de granadas, com seu valor em pontos como Equipamentos Característicos com base em seu custo total, e manter o controle de quantas usaram?

Para evitar toda essa contabilidade, aqui está uma regra mais simples. Um item como uma bala ou granada é um *Equipamento Característico Consumível*, bom para um único uso. Descubra quantos itens desse tipo você costuma ter disponíveis. Este é o conjunto que você carrega, além de quaisquer sobressalentes que você tenha em mãos e possa acessar sem um esforço especial (você não precisa comprá-los, requisitá-los de um Patrono, etc.). Some o custo deles e *multiplique por 5*. Use esse custo resultado para determinar quanto vale como Equipamento Característico. Você tem essa quantidade de itens consumíveis no início de cada sessão. Depois de usá-los, eles desaparecem, mas você tem outro conjunto no início da próxima sessão. Isso é como ter um Contato com o qual você pode conversar uma vez por sessão, em vez de um Favor que você pode chamar apenas uma vez e tem a mesma proporção de 5:1 no custo de pontos.

Você não precisa comprar munição como Equipamento Característico; você tem a liberdade de transformar a arma em Equipamento Característico, e apenas pagar em dinheiro pela munição. Ou você pode pegar munições especiais (de prata, por exemplo) como Equipamento Característico Consumível e usá-las em uma arma que você comprou com dinheiro. Mas tratar tanto a arma principal quanto a munição como Equipamento Característico elimina a contabilidade entre as sessões de jogo.

Amnésia, +25%; Duração Estendida, 3x, +20%; Alcance Reduzido, Divisor de Alcance 5, -20%; Base Sensorial, +150%) [130].

Pistola de Gás: Uma arma que emite um gás anestésico em alta pressão e o projeta em um inimigo. Segurada como uma pistola, mas usada como um pulverizador. Perícia para usar: Projetor de Líquidos (Pulverizador). Atribulação 2 (Frágil, RD 5, MT -4, -35%; Pode Ser Roubado, Disputa Rápida de ST, -30%; Uso Limitado, 9/dia, -10%; Agente Respiratório, +50%; Sono, +150%) [45].

Projetor de Força: Assemelhando-se a uma arma de fogo curta, este dispositivo de ciência estranha projeta feixes de força repulsiva em aberturas variadas, fornecendo várias habilidades alternativas. Perícias para usar: Armas de Feixe (Pistola) e Armas de Feixe (Projetor). Ataque Inato por Perfuração 5d (Frágil, RD 15, MT -4, -30%; Pode Ser Roubado, Disputa Rápida de ST, -30%) [10] + Habilidade Alternativa: Ataque Inato por Contusão 5d (Frágil, RD 15, MT -4, -30%; Pode Ser Roubado, Disputa Rápida de ST, -30%) [2] + Habilidade Alternativa: Ataque Inato por Contusão 5d (Frágil, RD 15, MT -4, -30%; Pode Ser Roubado, Disputa Rápida de ST, -30%; Projeção Dupla, +20%; Sem Ferimentos, -50%) [1] + Habilidade Alternativa: Telecinese 45 (Frágil, RD 15, MT -4, -30%; Pode Ser Roubado, Disputa Rápida de ST, -30%; Repulsão, -60%) [2].

Pulverizador de Teia: Parecendo muito com uma pistola d'água com um reservatório de grandes dimensões, o pulverizador de teia projeta fios de adesivo resistente para envolver os inimigos. Perícias para usar: Projeter de Líquidos (Pistola D'Água). Retenção 16 (Frágil, RD 2, MT -8, -30%; Pode Ser Roujado, Disputa Rápida de ST, -30%; Alcance Reduzido, Divisor de Alcance 2, -10%) [10].

CONTROLE DE ARMAS DE FOGO

Um tipo de arma que os heróis convencionais raramente usam são as armas de fogo. Em parte, isso é um subproduto da era do Código dos Quadrinhos, quando os heróis evitavam fazer qualquer coisa que os fizesse parecer criminosos — e bandidos comuns carregavam armas. Personagens daquela época também tinham rotineiramente Pacifismo (Incapaz de Matar) e as armas de fogo obviamente violam isso, enquanto era possível imaginar que os vários poderes exóticos nunca matariam ninguém. Finalmente, um mortal comum pode precisar de uma arma de fogo como “equalizador”, mas um super projetado adequadamente era resistente ou imune a tiros: ele poderia se igualar a seus inimigos com seus poderes ou punhos.

Em gêneros variantes, os protagonistas podem portar armas de fogo; eles podem até ter poderes ou níveis de habilidade tão altos que os tornam mestres em armas. Heróis em um cenário puramente realista, ou justiceiros em qualquer cenário de supers, provavelmente usarão armas de fogo. Elas também são adequadas para heróis em um cenário pulp onde os mocinhos têm superpoderes limitados ou nenhum. Neste caso, uma arma de fogo pode ser um Equipamento Característico.

Heróis armados têm várias opções de armas de fogo com qualidades especiais. Eles podem pagar o preço pela qualidade superior ou altíssima (pág. MB280). Se eles tiverem NT Alto, eles podem possuir armas de fogo nativas do NT mais elevado, escolhidas nas tabelas das págs. MB278–279 ou especificadas pelo MJ. Ou eles podem adquirir equipamentos com poderes únicos. Para criar tal arma, determine o custo básico de seu dano como um Ataque Inato. Alterações por superciência ou mágicas nesse dano podem ser compradas como modificadores do Ataque Inato; determine o custo modificado e subtraia o custo base para determinar o custo líquido em pontos da arma. (Desconsidere quaisquer modificadores inerentes à arma básica, incluindo limitações de instrumentos; os modificadores especiais são aplicados ao custo base do Ataque Inato, não ao custo modificado da arma básica.) Quaisquer habilidades adicionais devem ser compradas como vantagens com um conjunto completo de modificadores, incluindo modificadores de instrumentos. A arma base deve ser tratada como Equipamento Característico, com um custo de pontos baseado em seu valor em dinheiro.

Pistola Fantasma: O Matador de Fantasmas é um herói da era vitoriana que combate fantasmas malévolos. Ele carrega um revólver .36 que foi abençoado espiritualmente e pode ferir fantasmas e outros espíritos. Seu dano (da página MB278) é 2d-1 pa; o custo em pontos é de 5 pontos por nível $\times 1,7$ níveis = 8,5 pontos. Afeta Insustancial é um modificador de +20%, aumentando este custo para 10,2 pontos. A diferença é de 1,7 pontos, o que arredonda para 2 pontos. O preço à vista do revólver (também da pág. MB278) é de \$150. Uma recarga completa é de 6 tiros, pesa 0,12 kg. e custa \$4,80; o Matador de Fantasmas leva quatro recargas adicionais, com um custo total de \$24. Ela é definida como Equipamento Característico Consumível (veja a página 81); multiplicando $\times 5$ dá \$120, para um total de \$270. Isso excede um vigésimo da riqueza inicial para NT5, ou \$250, então o MJ arredonda o custo em pontos para 1. A arma de fogo e a munição juntas custam um total de 3 pontos de personagem.

ARMAS COMO APETRECHOS

Alguns supers usam armas com capacidades especiais. Arqueiros que usam flechas especiais, como o Arqueiro Verde da Era de Prata ou o Gavião Arqueiro, são exemplos clássicos. Estas podem ser definidas como Apetrechos (consulte a página 80). “Somente flechas” é uma limitação de foco que vale -15%. “Somente ataques à distância” é uma limitação de característica que vale -30%. Juntas, eles reduzem o custo de um Apetrecho para 2,75 pontos, o que arredonda para 3 pontos, permitindo que um arqueiro use cinco flechas diferentes em uma aventura. Estas podem ser definidas como causando Atribulação, Retenção ou Ataque Inato.

O efeito que tal Apetrecho pode produzir precisa ser limitado. Uma flecha de um arco composto inflige um Ataque Inato por Perfuração de GdP+3; para um arqueiro ST 12, isso seria 1d+2, equivalente a 1,6 dados, com cada dado de Ataque Inato por Perfuração valendo 8 pontos. Deixar uma flecha infligir um ataque que custe até 12 pontos é justo. Este pode ser um ataque atordoante resistível por HT, uma Retenção com ST 6, ou um Ataque Inato por Queimadura 2d+1. As flechas também podem ser usadas para produzir efeitos especiais plausíveis, como uma linha de escalada no caso da Retenção, ou um sinalizador no caso do Ataque Inato por Queimadura. Os MJs podem optar por permitir outras vantagens, como 6 níveis de Obscurecer para uma flecha de fumaça. Observe que se o arqueiro for mais forte, ou tiver Mestre de Armas (Arco), ou tiver flechas de qualidade superior, todas as quais aumentam o dano, o valor em pontos do ataque básico aumenta, assim como o valor em pontos permitidos de Apetrechos.

EQUIPAMENTO EXCLUSIVO

Além de todas essas categorias, existem supers que carregam equipamentos com funções especiais que transcendem qualquer coisa que a tecnologia normal possa alcançar. Tais equipamentos devem ser adquiridos como vantagens com limitações de instrumentos. Aqui estão alguns exemplos que fazem coisas comumente vistas em quadrinhos:

Algemas Abafadoras: Em muitos universos de quadrinhos, os seres normais podem usar dispositivos “abafadores de poderes” para capturar e aprisionar supers perigosos. Eles são raros e caros (custo de \$50.000), então os policiais não os carregam rotineiramente, mas os policiais ou agentes federais que lidam com meta-humanos podem obter um abafador quando necessário. Eles vêm em dois

tamanhos: “algemas abafadoras” individuais e “salas abafadoras” fixas (veja *Sede*, pág. 85). As algemas abafadoras são um abafador de poder embutido em um par de algemas blindadas maciças, adequadas para conter supers. Os abafadores de poder são dispositivos tecnológicos e suprimem habilidades super e psíquicas, mas não poderes biológicos, chi, mágicos, espirituais ou tecnológicos. Embora fortes e resistentes, elas podem ser quebradas, então as forças policiais geralmente sobrecarregam os condenados super-fortes com muitos dispositivos de restrição convencionais para proteger as algemas abafadoras. Neutralizar poderes Super e Psíquicos (Assinatura Discreta, zumbido e formigamento, +10%; Frágil, RD 20, MT -4, -15%; Pode Ser Roujado, Retirado à Força, -10%) [85].

Capacete de Mudança de Tamanho: Um dispositivo para fornecimento de bioquímicos supercientíficos que causam rápidos aumentos ou diminuições do tamanho e peso por um fator de até 10; os compostos são armazenados como gases sob pressão e liberados através de uma máscara respiratória. Crescimento 6 (Frágil, RD 6, MT -4, -30%; Pode Ser Roubadado, Retirado à Força, -10%; Gasto Adicional de Tempo 4, -40%) [12] + ST+90 (Tamanho, -60%) [216] + Habilidade Alternativa: Encolhimento 6 (Frágil, RD 6, MT -4, -30%; Pode Ser Roubadado, Retirado à Força, -10%; Gasto Adicional de Tempo 4, -40%) [2].

Cristal Bioenergético: Dispositivo de ciência estranha como os acumuladores de orgônio de Wilhelm Reich. Em contato com a pele, infunde o corpo do usuário com energia vital que melhora suas fun-

ções corporais. ST+10 (Frágil, RD 2, MT -9, -20%; Pode Ser Roubadado, furtividade ou enganação, -20%) [60] + HT+10 (Frágil, RD 2, MT -9, -20%; Pode Ser Roubadado, furtividade ou enganação, -20%) [60].

Gerador de Campo de Força: Um dispositivo vestível que envolve seu corpo com uma cortina de força, resistente a ataques. Resistência a Dano 10 (Frágil, RD 15, MT-5, -20%; Pode Ser Roubadado, Retirado à Força, -10%; Campo de Força, +20%; Enrijecido 4, +80%; Duração Máxima, 1 Hora, -10%) [80].

Traje de Invisibilidade: Uma roupa justa cobrindo todo o usuário, que concede invisibilidade quando ativada. Invisibilidade à Visão Eletromagnética (Afeta Máquinas, +50%; Frágil, RD 2, MT 0, -50%; Pode Ser Roubadado, Retirado à Força, -10%; Ativada ou Desativada à Vontade, +10%) [40].

TRANSPORTE

A mobilidade é importante para os supers. Pode permitir-lhes ir a locais de crimes ou outras emergências, perseguir inimigos em fuga, patrulhar uma área em busca de bandidos ou viajar para reuniões com outros meta-humanos sem serem questionados ou revistados. Vários tipos diferentes de mobilidade estão disponíveis.

EQUIPAMENTO PESSOAL

Alguns heróis se locomovem com equipamentos que podem usar ou carregar. Os seguintes equipamentos podem ser comprados com dinheiro:

Mini Pára-Quedas: Um pequeno pára-quedas adequado para saltar de edifícios altos ou falésias baixas; abre-se com 5 metros de diâmetro. Impõe -1 ao NH em Paraquedismo por causa do pequeno tamanho. Quando preparado sobre a roupa, pode ser liberado com uma única ação. NT7, 3 kg, \$1.000.

Parapente: Uma asa voadora não motorizada pessoal feita de material não rígido. Permite planar controlado até o Deslocamento 24, mas requer um teste de Esportes (Parapente) para velocidades acima de Deslocamento 12, com uma penalidade de metade do Deslocamento excedente (arredondado para baixo). A velocidade mínima de decolagem é Deslocamento 6. A manutenção da velocidade exige descida: A diminuição da altitude em 1 metro acrescenta 1 m/s (Deslocamento 1) à velocidade. Em vôo nivelado, o planador desacelera 0,125 m/s (equivalente ao Deslocamento Ampliado 3). Subir exige pegar correntes ascendentes de ar, ou o impulso de um cabo de reboque para manter a velocidade. A envergadura é de 10 metros; o usuário senta-se em um arnês 10 metros abaixo de seu centro, suspenso das linhas de controle. NT8; 6 kg (asa) + 6 kg (arnês); \$5.000.

Patins: Utilizável com a perícia Patinação. Equivalente a Deslocamento Ampliado 0,5 (Terrestre; Limitado a Estradas, -50%); permite 1,5x o deslocamento terrestre, mas só pode ser usado em uma superfície plana e lisa. NT6; 1 kg; \$100.

Skate: Utilizável com a perícia Esportes (Skate) ou com Deslocamento! Equilíbrio Perfeito concede +1 ao NH. Confere os mesmos benefícios que os patins. Em superfícies em declive, pode atingir até 4x o deslocamento terrestre usando as regras para voo planado. Muitas vezes usado para manobras; Esportes (Skate) pode substituir Acrobacia, mas apenas ao andar de skate. Serve como um porrete improvisado um tanto desajeitado (GeB+3 cont; Alcance 1; Aparar 0; ST 10); faça um teste de Espada de Duas Mãos-1 para acertar. NT7; 2,5 kg; \$90.

Alguns itens inovadores de alta tecnologia estão disponíveis apenas como Equipamentos Característicos:

Foguete: Um foguete pessoal, baseado no bombeamento de peróxido de hidrogênio concentrado através de uma malha catalítica, que libera calor e o decompõe em vapor e oxigênio. Os escapamentos ficam nas laterais do corpo do usuário para um equilíbrio adequado. Para evitar queimaduras pelo vapor, o usuário precisa de um traje de proteção térmica ou supertraje. Exige um teste de Acrobacia para usar. Permite voar no Deslocamento 30 por até 60 segundos. NT8; 12,5 kg; \$10.000.

Luvas de Lagartixa: Um conjunto de luvas e sapatos macios cobertos de minúsculos folículos artificiais que aderem a qualquer superfície por forças intermoleculares. Usá-los concede a vantagem do Aderência. NT8; 1 kg; \$2.000.

Finalmente, alguns equipamentos de mobilidade pessoal realmente avançados devem ser criados como superpoderes com limitações de instrumentos:

Asas Artificiais: Um par de asas de propulsão humana, e um arnês para o usuário. A versão padrão prende-se aos braços e concede Voo (Frágil, RD 1, MT -2, -40%; Pode Ser Roubadado, Retirado à Força, -10%; Incapaz de Pairar, -15%; Superciência, -10%; desvantagem temporária, Maneta, Sem Braços, -40%; Alado, -25%; limitação total, -80%) [8]. As asas são muito frágeis para serem usadas como Golpeadores ou para aparar um golpe.

Foguete de Longa Distância: Um foguete supercientífico que permite um vôo sustentado sem ficar inconveniente sem combustível. Concede Voo (Frágil, RD 5, Máquina, MT -1, -40%; Pode Ser Roubadado, Retirado à Força, -10%; Efeito Incômodo, Exaustor, -5%) [18].

Patins Motorizados: Patins com motores elétricos miniaturizados potentes para acionar suas rodas; a energia vem de baterias embutidas nos patins. Esta versão é independente; também é possível construir patins motorizados em uma armadura. Além do Deslocamento Ampliado 0,5, inerente aos

próprios patins, os motores concedem +5 ao Deslocamento Básico (Frágil, RD 5, Máquina, MT -4, -35%; Pode Ser Roubadado, Retirado à Força, -10%; Eletrônico, -30%) [7]. Oferecem manobrabilidade superior, permitindo que o usuário alcance o Deslocamento 15 em 2 turnos.



Balançando-se

Um movimento clássico para heróis é transitar por uma cidade acima do nível da rua, balançando-se em cordas ou teias. As seguintes regras podem ser usadas para descrever tal movimento.

Se balançar do ponto A ao ponto B exige uma linha tão longa quanto a distância entre eles. O fio precisa de um ponto de fixação diretamente acima do ponto médio entre A e B. A altura do ponto de fixação acima do ponto médio é sete oitavos do comprimento da linha; o personagem precisa de folga vertical abaixo do ponto médio de um oitavo do comprimento da corda.

Heróis de HQs clássicas de super-heróis geralmente realizam a façanha cinematográfica de disparar um novo fio de balanço quando chegam ao final do movimento anterior, em vez de aterrissar em uma parede ou borda. Isso exige tempo e habilidade suficientes para preparar o novo fio, escolher um alvo e disparar o acessório contra ele, tudo isso pendurado no fio antigo. Um arqueiro, por exemplo, precisaria de 1 segundo para sacar uma flecha, 1 segundo para sacar seu arco e 1 segundo para atirar. Alguns supers viajam pelas cidades balançando-se de prédio em prédio!

Isso funciona melhor se cada arco do balanço for bastante longo. O ato de se balançar pode ser descrito por uma variação das regras do Super Salto (pág. MB90): O Deslocamento enquanto balança é o *maior* entre seu Deslocamento terrestre normal, e 1/5 do comprimento do seu fio. Seu balanço máximo pode levar até 5 segundos, o que lhe dá tempo suficiente para várias ações de combate no meio dele.

Em uma campanha realista, esse tipo de movimento exige uma série de testes de atributos e habilidades para *cada* novo movimento: Percepção ou Observação para identificar um ponto de fixação adequado; DX, Ataque Inato, Arremesso ou uma perícia de arma para acertar o alvo com um novo fio ou corda; Acrobacia para fazer o balanço; e possivelmente Sacar Rápido para preparar o próximo lançamento ou tiro. Em uma campanha cinematográfica, MJs podem permitir que heróis recebam a Qualidade Balançar (pág. 31). Isso permite que eles viajem se balançando de prédio em prédio, ou de árvore em árvore, sem fazer repetidos testes de habilidade. Uma viagem normalmente exige um único teste de Acrobacia e ocorre em um Deslocamento igual a um quinto do comprimento do fio do personagem, ou seu Deslocamento terrestre normal, o que for maior.

Um herói que queira viajar por uma cidade, de um lugar para outro, pode fazer um teste de Conhecimento de Terreno para fazê-lo. Este teste normalmente é feito com um redutor de -2; conhecer as ruas de uma cidade ao nível do solo não garante um conhecimento detalhado de seus lugares altos! O MJ pode permitir que um personagem compre Conhecimento de Terreno dos níveis superiores de uma cidade e, em vez disso, tenha uma penalidade de -2 pelo Conhecimento de Terreno de seus níveis do solo.

VEÍCULOS

Muitos heróis, especialmente aqueles com poderes limitados, querem algo mais elaborado em que possam andar. Veículos de alta tecnologia, como o Batmóvel ou o SR-71 dos X-Men, são um elemento recorrente nas aventuras dos quadrinhos. Mas o design do veículo pode ser um processo complexo se o jogador não estiver satisfeito com algo já disponível no mundo do jogo. Aqui está um procedimento para torná-lo mais simples.

Primeiro, escolha um veículo cujos atributos e outras características já estejam definidas, incluindo seu preço de compra. Veja as tabelas nas págs. MB464-465 para um ponto de partida; MJs podem alterá-los como quiserem. O herói precisa ser capaz de comprar este veículo, seja comprando-o como equipamento de aventura com sua riqueza inicial, ou pagando pontos por ele como Equipamento Característico.

O veículo como está é definido como um Aliado de 0 ponto. O que custaria construir um personagem não importa porque o herói não gastou pontos de personagem em suas características iniciais; ele pagou em dinheiro em vez disso. As características do modelo são a base, assim como as características humanas padrão são a base para a criação do personagem.

O herói pode então adicionar novas características ou modificar ou remover as existentes. Faça as contas do custo em pontos dessas características; eles descrevem o veículo individual em oposição ao seu “modelo racial”. Depois de determinar tudo isso, pegue o total como o valor de pontos do veículo e compre-o como um Aliado. Normalmente ele tem a ampliação Lacaio e pode ter habilidades especiais também. Muitos veículos têm IQ 0; para ter um IQ mais alto, eles precisam ter um computador autoconsciente a bordo.

A maioria das características padrão dos veículos pode ser comprada para cima ou para baixo de forma bastante direta. Mas alguns requerem definições especiais:

ST/PV: Ao comprar ST ou PV adicionais, leve em consideração o MT do veículo. Lembre-se que um veículo sem motor tem ST 0.

Deslocamento: Aceleração é igual ao Deslocamento Básico para veículos terrestres e aquáticos: 5 pontos compram +1 de Aceleração. Para veículos aéreos, Aceleração é a Velocidade Básica $\times 2$, e 2 pontos compram +1 de Aceleração. A Velocidade Máxima resulta da aplicação do Deslocamento Ampliado à velocidade do solo, da água ou do ar; para aumentar a Velocidade Máxima, compre mais níveis de Deslocamento Ampliado. Mas observe que a Velocidade Máxima aumenta *automaticamente* na proporção da Aceleração, sem custo de pontos.

Mnb/IE: Manobrabilidade é uma ampliação ou limitação do Deslocamento Ampliado: +5% por +1 de Manobrabilidade, ou -5% por -1. Determine o custo do Deslocamento ampliado do veículo — tanto o que ele começa quanto qualquer adicional adquirido durante a personalização — e considere a Manobrabilidade como uma porcentagem disso. Isso resulta em +1 Mnb custando 1 ponto por nível de Deslocamento Ampliado. O IE é resultado da configuração básica do veículo e não pode ser comprado para cima ou para baixo.

Carga/Ocp.: O espaço ocupado pela carga e pelos ocupantes de um veículo é a Carga Útil. Seu peso total, em toneladas, é dado como Carga; capacidade de carga é igual a carga menos 0,1 tonelada por ocupante. Multiplique $\times 1.000$ para converter para kg. A carga útil é normalmente baseada na Base de Carga: um nível de Carga Útil a mais fornece capacidade aumentada igual à Base de Carga/5. Para veículos sem motor, que têm ST 0 e, portanto, não têm Base de Carga, calcule a Carga Útil como $(PV \text{ ao quadrado})/25$ por nível.

Distância: Essa é a distância que um veículo pode percorrer com um tanque de combustível; um veículo que usa combustível de forma mais eficiente pode ir mais longe. Compre um aumento na Distância como níveis de Consumo Reduzido. Um nível multiplica a Distância $\times 1,5$; dois níveis, $\times 3$; três níveis, $\times 20$; quatro níveis, $\times 100$.

DX/IQ: Um veículo que não se controla tem DX 0, IQ 0 e, como resultado, Per 0 e Vont 0. Se ele adquirir autocontrole como uma de suas habilidades aprimoradas, compre DX e IQ acima de 0.

Exemplo: O Estouragalpão é um aventureiro mascarado da era pulp; ele voa para locais em um raio de cinco estados, corrigindo malfeitos e lutando contra gangsteres. Ele tem habilidades bastante modestas como um personagem de 200 pontos. Seu veículo é um biplano melhorado, que ele chama de *Princesinha*. Suas características básicas são dadas na pág. MB465.

O *Princesinha* é um avião rápido, com Deslocamento 3/55. Comprar +1 de Aceleração (aumentando de 2 para 3) custa 2 pontos. Aumentar a Aceleração aumenta automaticamente a Velocidade Máxima (de 37 para 55), que é gratuita. Quatro níveis de Deslocamento Ampliado (Ar) dariam Velocidade Máxima de 48; quatro e meio lhe dariam Velocidade Máxima de 67. Usamos o valor mais alto para calcular o custo de sua Mnb adicional. É extremamente ágil, com +6 Mnb; são quatro níveis adicionados, custando $(4 \times 4,5) = 18$ pontos. Algumas armaduras avançadas experimentais aumentam a RD de 3 para 5, valendo 10 pontos. Também é construído de forma robusta, aumentando o HT de 10f para 12f, custando mais 20 pontos. Suas outras características são normais.

Isso o torna um Aliado de 50 pontos. Isso é 25% do total de pontos do Estouragalpão, dando-lhe um valor base de 1 ponto. Como um personagem de IQ 0, é um Lacaio (+50%), e aparece com um resultado de 15 ou menos (custo de $\times 3$). Isso dá 4,5 pontos, arredondando para 5 pontos. Além disso, o preço base à vista antes das melhorias é de \$55 mil; isso é $5,5 \times$ a riqueza inicial para NT 6, custando 11 pontos como Equipamento Característico. O custo total de pontos é 16.

VEÍCULOS TRACIONADOS POR ESFORÇO

A maioria dos supers viajam com suas próprias habilidades naturais de deslocamento ou operando veículos com motores. Mas a bicicleta é um dos dispositivos mais eficientes para transformar o esforço humano em movimento; sua invenção revolucionou o transporte do século 19. Mais recentemente, alguns experimentadores desenvolveram aeronaves tracionadas da mesma forma, ligeiramente viáveis. Agora imagine o quanto mais um projeto como esse poderia fazer com um operador sobre-humano forte, rápido ou resistente. Claro, o veículo precisa ser capaz de resistir ao estresse de ser usado por alguém tão forte.

O Deslocamento de um ciclista é $2 \times$ sua velocidade de caminhada ou corrida; na verdade, ele tem um nível completo de Deslocamento Ampliado (Solo; Limitado a Estradas, -50%) de graça. Se ele comprar Deslocamento Ampliado (Solo) como um poder, isso afetará sua velocidade de ciclismo, bem como sua velocidade de corrida. Ele precisa de pneus com boa tração para evitar simplesmente

cantar pneus, e um sistema de engrenagens robusto para lidar com sua pedalada rápida; o peso da bicicleta aumenta em 20%. Considere que uma bicicleta que possa lidar com o Deslocamento Ampliado 1 seja um equipamento de qualidade superior (preço básico $\times 5$); uma que possa lidar com o Deslocamento Ampliado 2 é um equipamento de qualidade altíssima (preço básico $\times 20$); e qualquer coisa além disso normalmente não é comprável, mas deve ser considerado um item de marca registrada, comprado como Equipamento Característico com um preço base de $100 \times$ o normal. Para esses fins, uma bicicleta padrão pesa 12,5 kg, e custa \$300.

Ciclistas com força sobre-humana podem operar veículos mais pesados com sistemas de transmissão movidos à tração. A potência dessa transmissão, em kW, pode ser estimada como $(\text{Base de Carga}) \times (\text{Deslocamento Básico}) / 1.000$. Os requisitos de potência podem ser estimados em 5 kW para uma scooter ou 15 kW para uma motocicleta pesada ou esportiva. Use as estatísticas de veículos da página MMB464, exceto que o peso descarregado do veículo é apenas a metade porque não precisa de motor ou tanque de combustível.

PORTAIS

Portais são dispositivos que permitem que seus usuários viajem instantaneamente para um local remoto (trate como Dobra) ou viaje para outro tempo, um mundo paralelo, ou outro plano, instantaneamente (trate como Saltador) ou ao longo do tempo (trate como Saltador com Deslocamento Especial a -10% para qualquer coisa até o seu Deslocamento como requisito; para tempos mais longos, adicione Gasto de Tempo Adicional). Isso pode lhe dar acesso a uma variedade de lugares exóticos; consulte *Horizontes Expandidos* (pág. 141) para várias opções.

Um portal normalmente está permanentemente ligado a um grande veículo, um edifício ou uma área. Se isso estiver sob seu controle, compre Dobra ou Saltador com o modificador Portal Especial do **GURPS Poderes**. Um portal que leva apenas a uma base oculta pode ser definido como uma Qualidade; consulte *Acesso* (pág. 87). Se não estiver sob o controle de ninguém, não tem custo de pontos, mas ter acesso a ele deve exigir testes adequados de habilidade, normalmente de Conhecimento Oculto. Se estiver sob o controle de um guardião disposto a ajudar, trate-o como um Contato com um talento sobrenatural.

SEDE

Muitos supers têm bases de operação distintas: as Fortalezas da Solidão do Doc Savage e do Super-Homem, a Batcaverna do Batman, a mansão do Doutor Estranho em Greenwich Village, a escola dos X-Men e assim por diante. Normalmente, essas são marcas registradas de heróis específicos, em vez de ativos mundanos que eles podem comprar ou vender por conveniência. Várias maneiras diferentes de representá-las em uma planilha de personagem estão disponíveis.

Equipamento Característico: A sede pode ser comprada com uma forma alternativa da vantagem Equipamento Característico. Pague o custo em pontos de um nível desejado de Status. Você então tem uma base apropriada para esse Status, alinhado aos espaços de residência descritos na página MB266. Você também pode adquirir uma sede apropriada para Status 0 ou menos, a um custo de 1 ponto para Status -2, 2 pontos para Status -1 ou 3 pontos para Status 0. Por exemplo, 1 ponto de Equipamento Característico em NT8 seria uma única sala dedicada ao seu hobby de combate ao crime. Não precisa ser em uma pensão ou abrigo; pode ser uma garagem ou um quarto em uma casa ou apartamento. Designe isso como Equipamento Característico 1 (Status -2 Sede) [1]. Você não precisa pa-

gar o custo de vida pelo Status de sua sede, e ele não lhe fornece assistentes, veículos, roupas melhores ou bens de consumo e serviços.

Este é o custo base de uma sede; concede um quarto ou prédio comum com acesso à rua ou equivalente, com segurança de nível civil e sem fortificações especiais. Você pode aplicar o aprimoramento de Habilidades Especiais (pág. MB77) para obter algo mais sofisticado. +50% se você tiver um local incomum (em uma caverna, debaixo d'água, no espaço sideral); usar defesas, segurança ou camuflagem que não sejam legais para civis (CL0-2); ou não registrado junto às autoridades legais (CL2-3). +100% se a sua sede tiver características mágicas ou de superciência.

Qualidades: Você pode ter uma sede equivalente à residência de uma pessoa três níveis de Status abaixo do seu Status na identidade civil como uma Qualidade. Um herói de Status 1 pode ter uma sede de Status -2 ou uma única sala; uma pessoa de Status 8 poderia ter uma propriedade inteira rodeando uma grande mansão! Este não é um bom negócio para a maioria dos heróis, mas é vantajoso para os ricos. No entanto, uma sede tomada como uma Qualidade não pode ter Habilidades Especiais.

Patrono: Se você tem um Patrono, ele pode lhe fornecer uma base de operações, seja como sua sede pessoal ou como espaço em uma instalação maior. Se isso for apenas parte do pacote total fornecido pelo seu patrocinador, pague o custo normal. Se *tudo* o que você recebe dele for a sede, trate isso como uma nova limitação especial: *Localização Fixa*, -50%. Observe que um herói rico pode atuar como esse tipo de Patrono para seus companheiros de equipe, pagando o custo de sua base de operações. Veja também a opção *Equipes como Recursos* (pág. 64).

Pagar esse custo em pontos obtém o espaço da sede e os móveis e infraestrutura normais de um prédio em seu NT. No NT0 você pode ter uma caverna com uma lareira e uma pilha de lenha; no NT12 você pode ter um prédio auto-reparável com controle climático, nanotecnologia de diagnóstico e cirurgia, e acesso a um utilitário de informação global. O MJ é o árbitro do que é apropriado em um determinado nível 41 tecnológico.

PESSOAL

Os assistentes comuns podem ser contratados pelo salário adequado a seus deveres. A ajuda nesse nível não é especialmente leal; os trabalhadores têm empregos e presumivelmente querem mantê-los, mas podem ser alienados por tratamento severo, tentados por ofertas de mais dinheiro ou coagidos por ameaças ou chantagens. Por esta razão, um herói com uma Identidade Secreta ou outros segredos pode preferir ficar sem assistentes, cuidando, ele mesmo, da sua própria sede, por questão de segurança. Ele também pode pagar mais para incentivar a lealdade ou compensar riscos ou ilegalidades.

Funcionários mais leais podem ser comprados como Contatos; consulte *Assistentes de Confiança*, pág. 65. Cada assistente fornece uma habilidade. Alternativamente, uma força de trabalho inteira pode ser tomada como um Grupo de Contato. A equipe geralmente aparece em um resultado de 15 ou menos; eles podem ter qualquer nível de confiabilidade desejado, mas um super mais prudente tem funcionários totalmente confiáveis. Eles normalmente não realizam missões de campo; é por isso que eles são Contatos em vez de Aliados. Deveres de campo específicos e limitados, como transporte ou entrega de mensagens, são permitidos a critério do MJ, mas nunca devem incluir combate real.

O pessoal de segurança rotineira *pode* ser adquirido como um Grupo de Contato, sujeito a certas restrições:

- Não podem ser enviados a campo; eles realizam tarefas de combate apenas na sede.
- A sede não está localizada em uma zona de combate ou de outra forma constantemente ameaçada de ataque ou invasão.
- A equipe de segurança é formada com menos de 20% do total de pontos do herói. Isso fornece uma maneira para um herói de HQs clássicas de super-heróis levar mortais comuns como forças de segurança, em vez dos combatentes altamente treinados que ele poderia levar como aliados de 1 ponto.

APARELHAGEM

A aparelhagem são equipamentos especiais que são grandes demais para serem levados em missões — ou pelo menos grandes o suficiente para tornar isso inconveniente. Se você preferir largá-lo antes de começar uma briga, trate-o como um desses aparelhos. Normalmente os aparelhos são guardados em uma sede, mas também podem ser transportados em um veículo de grande porte, desde a escala de uma van ou helicóptero até o tamanho de uma nave capital. Qualquer coisa que faça parte do mobiliário normal de um edifício ou veículo não conta como aparelho; ele vem de graça com o prédio. Equipamentos adicionais devem ser pagos separadamente.

Muitos tipos de aparelhos podem ser considerados como Qualidade. Isso é semelhante a pegar um Acessório para um personagem, mas pode incluir itens maiores em uma escala adequada à sede, desde que estes não forneçam mais do que pequenos benefícios. Por exemplo, uma instalação básica para qualquer habilidade ou um laboratório para qualquer ciência pode ser considerado uma Qualidade se a base for grande o suficiente para mantê-lo. O MJ pode permitir que os aparelhos sejam ampliados ou reduzidos para caber em sedes maiores ou menores; por exemplo, uma sede muito grande pode ter um refúgio.

Equipamentos desse tipo são normalmente limitados a dispositivos e sistemas comercialmente disponíveis que são legais para os cidadãos possuírem e usarem. Se a sede tiver Habilidades Especiais, a aparelhagem que ela contém pode ter qualidades dentro do alcance dessas Habilidades Especiais. Em particular, Habilidades Especiais no nível de +50% são suficientes para equipamentos de qualidade boa ou superior; o nível +100% fornece o melhor equipamento possível naquele NT, se este for melhor.

Alguns exemplos de aparelhagem que os heróis provavelmente desejarão incluem:

Biblioteca. Uma biblioteca de pesquisa que contém volumes de referência para um ou mais campos, além de pelo menos um terminal de computador com acesso a mecanismos de pesquisa comuns na Internet e fontes de referência. NT7.

Centro Cirúrgico. Uma área equipada para a realização de procedimentos cirúrgicos em uma pessoa. Pode ser mantido esterilizado e fornecer anestesia e monitoramento de sinais vitais, bem como equipamento cirúrgico padrão. NT5.

Cofre. Um cofre embutido. Um cofre típico tem espessura de 2,5cm de aço enrijecido, tem capacidade de 28 litros de carga útil, pesa 145 kg, e tem MT-2, RD 60 e 53 PV. NT5.

Computador. Qualquer sede pode ter um computador adequado ao seu tamanho e custo. Uma base com Habilidades Especiais no nível +100% pode ter um computador avançado com habilidades exóticas. Ele também pode ser comprado como um Aliado, e um computador senciente *deve* ser comprado como um Aliado. NT5^ ou NT7.

Fonte de Energia Ininterrupta. Um sistema de armazenamento de energia autônomo que mantém a sede em operação por até oito horas se sua fonte de alimentação externa for cortada. NT8.

Laboratório. Um centro de pesquisa adequado para trabalhar em um campo da ciência. Muitos supers têm um laboratório forense, por exemplo. NT5.

Quarto Blindado. Um aposento com malha de metal embutida nas paredes, que pode bloquear a transmissão de ondas de rádio, microondas e ondas milimétricas, inutilizando muitos tipos de dispositivos de escuta e vigilância. Também bloqueia transmissões de telefones celulares e outras comunicações de rádio. Bom para rodar sistemas de computador de alta segurança. NT8.

Oficina. Um espaço de trabalho com ferramentas adequadas a um ofício ou tecnologia. NT1.

Sala Abafadora. Uma sala equipada com projetores abafadores, usados para interrogar meta-humanos e aprisionar supercriminosos condenados. Ela neutraliza superpoderes e habilidades psíquicas, mas não poderes biológicos, chi, mágicos, espirituais ou tecnológicos. Existem muitos outros usos potenciais: uma sala de cirurgia para tratar supers cuja invulnerabilidade pode interferir na cirurgia, um refúgio para seres normais sendo caçados por supers homicidas, um lugar onde aqueles com efeitos colaterais inconvenientes de poder podem relaxar e socializar, etc. Para pegar isso como uma Qualidade, a sede deve ter Habilidades Especiais no nível +100%. NT^.

Sala de Treinamento de Combate. Uma área de exercícios construída para enfrentar os poderes do herói ou da equipe e com equipamentos para treinamento físico convencional e exercícios de combate. Pode ser usado para autostudo do uso de superpoderes ou para treinamento formal, se houver um professor disponível. NT6.

Sistema de Projeção de Vídeo. Um laptop com memória suficiente para armazenar imagens de vídeo, fotografias e slides, além de um projetor e uma tela na qual as imagens podem ser exibidas. NT8. Equivalentes de baixa tecnologia são possíveis, como um leitor de microfilme ou um projetor de filme.

Sistema de Segurança Eletrônica. Um aparelho automático de detecção de intrusos. Pode ser baseado em sensores de pressão pelo piso, detectores de proximidade baseados em capacitância, sensores infravermelhos que captam o calor do corpo, detectores de movimento ultrassônicos ou uma variedade de outras tecnologias. Vários sistemas podem ser considerados como várias Qualidades. NT8.

ACESSO

Uma base localizada dentro de um edifício maior normalmente tem uma porta comum como entrada, embora possa ser mantida trancada na maior parte do tempo. Em um edifício moderno, uma base que ocupa um andar inteiro pode ter portas de escada que se abrem apenas pelo lado de dentro, e acesso a elevadores que exigem um cartão ou outro dispositivo. Uma base que ocupa um edifício inteiro normalmente tem acesso à rua através de uma porta ou lobby, embora o interior ou os andares superiores possam ser mantidos inacessíveis.

O controle de acesso baseado em biometria é uma Qualidade, disponível para uma base com Habilidades Especiais no nível +50%. As opções incluem reconhecimento vocal, escaneamento de impressão digital, escaneamento de retina ou sequenciamento de DNA. Uma base com Habilidades Especiais no nível +100% pode ter controle de acesso baseado em identificação mágica, varredura mental psíquica ou outros métodos exóticos adequados aos poderes de seu dono.

As bases também podem ter acesso para veículos. Uma garagem interna não tem custos adicionais, para qualquer base grande o suficiente para acomodar uma. Docas para barcos, helipontos e outros pontos de acesso de veículos incomuns são Qualidades. O MJ pode dispensar isso em uma cidade onde todos viajam de barco ou helicóptero.

Bases localizadas no interior normalmente têm acesso por rodovias; elas não têm necessariamente portas separadas para o tráfego de pedestres. Docas para barcos, helipontos e recursos semelhantes ainda são Qualidades.

Bases em locais exóticos, como subaquáticas, subterrâneas ou em órbita, normalmente são acessíveis apenas por veículos adequados ou por heróis com poderes que os permitem viajar para esses locais. Entradas adequadas são Qualidades; o mesmo acontece com escotilhas e características semelhantes. Locais *realmente* exóticos, como outras dimensões, podem ser acessíveis apenas com a ajuda de poderes estranhos, ou através de portais misteriosos (veja *Portais*, pág. 85). A própria base pode conter um portal ao custo usual.

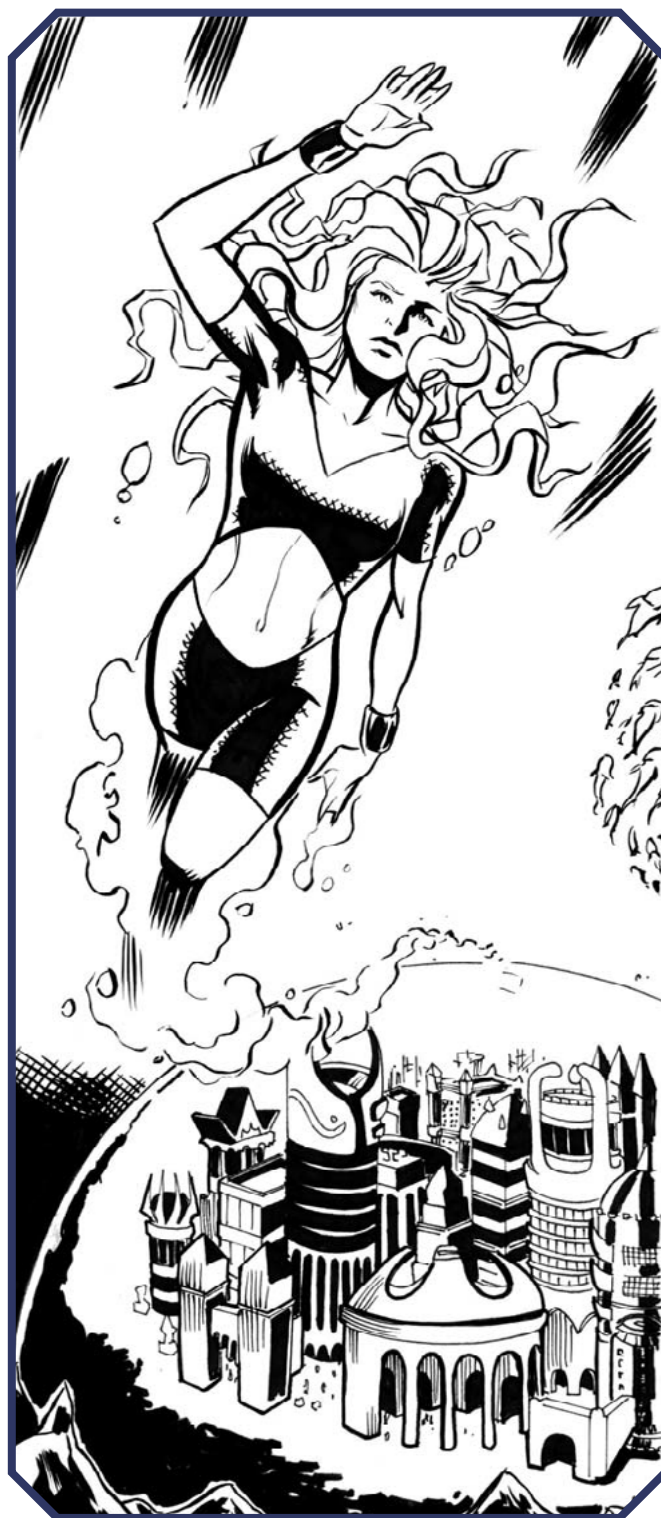
As bases também podem ter acesso oculto como uma Qualidade; esta é uma forma de esconderijo, discutida a seguir.

ESCONDERIJO

Alguns heróis ou equipes têm escritórios reconhecidos publicamente, onde as pessoas podem entrar e pedir ajuda. Mas muitos deles precisam de bases *ocultas*, em vez ou além daquelas que o público conhece.

Para uma base secreta que tem um endereço regular, é necessário algum tipo de fachada falsa para evitar que os transeuntes se perguntem o que acontece naquele endereço. Montar tal fachada exige

a perícia Camuflagem (a critério do Mestre, substituída por Artista (Decoração de Interiores ou Decoração de Cena)). Qualquer herói com essa perícia pode criar uma fachada falsa que engana observadores casuais. Um exame sistemático da estrutura exige uma Disputa Rápida da perícia Observação vs. a perícia Camuflagem. Uma busca física do edifício desfaz a ilusão. No entanto, pode ser possível ocultar objetos específicos, como trajes ou armas. Encontrá-los exigiria uma Disputa Rápida de Revistar vs. Contrabando. Se eles não forem encontrados, resta aos investigadores apenas suas suspeitas.



Também é possível encobrir uma base inteira como uma sala escondida, ou até mesmo um andar inteiro oculto (normalmente um subsolo). Isso exige a perícia Arquitetura. Ser capaz de descobrir que tal esconderijo existe exige uma Disputa Rápida entre Arquitetura, Observação ou Pesquisa vs. o NH em Arquitetura do construtor.

Uma base que não tem um endereço regular não precisa se preocupar com curiosos. No entanto, ainda pode ser detectada por observadores humanos ou vigilância eletrônica. Detectá-la exige uma Disputa Rápida entre Observação vs. Camuflagem para observadores humanos, ou entre Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores ou Vigilância) vs. Camuflagem para dispositivos de espionagem.

Mesmo que uma base seja escondida com sucesso, investigadores ainda podem localizá-la observando padrões incomuns de tráfego. A evidência física de tal tráfego é obtida a partir de uma Disputa Rápida entre Observação vs. Furtividade; a interpretação desses dados exige uma Disputa Rápida de Análise de Informação vs. Camuflagem.

Uma maneira de se proteger contra esse tipo de descoberta é preparar entradas e saídas ocultas. Qualquer acesso desse tipo é uma Qualidade. A própria entrada pode ser descoberta examinando os padrões de tráfego; descobrir onde está a base a partir da localização da entrada exige mais uma Disputa Rápida entre Análise de Informação vs. Camuflagem. O teste de Análise de Informação é feito com uma penalidade igual ao modificador de distância, mas com um bônus igual ao Modificador de Tamanho para a largura ou altura da passagem, o que for maior (veja pág. MB550). Heróis com sentidos incomuns adequados podem substituir um teste de Sentidos; investigadores que tenham acesso a sensores geológicos podem usar um teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores). Se o acesso envolve teletransporte ou viagem interdimensional, a rota só pode ser traçada por poderes ou mágicas apropriados, mas o próprio portal pode ser detectável com Aptidão Mágica ou Ciência Estranha. Esse acesso exótico só é possível para uma base com Habilidades Especiais em +100%.

ESTRUTURA E FORTIFICAÇÕES

A capacidade de uma base resistir à ataques pode ser definida usando as regras nas págs. MB558–559. Determine sua RD, PV e HT a partir de seu tamanho, peso, material e estado de reparo.

Primeiro, estime a área da base. Como diretriz, um quarto individual tem entre 10 e 30 metros quadrados; um apartamento tem cerca de 30 metros quadrados para um apartamento muito peque-

no ou compartilhado, ou 100 metros quadrados para um apartamento grande; uma casa tem cerca de 100 metros quadrados para uma casa de campo, 300 metros quadrados para uma casa confortável, e 1.000 metros quadrados para uma casa extremamente grande; uma mansão tem pelo menos 500 metros quadrados e provavelmente muitas vezes maior.

Agora determine o peso da base a partir de sua área e construção. O peso por 100 metros quadrados é de 50 toneladas para estrutura de madeira, 100 toneladas para estrutura de aço ou tijolo, e 150 toneladas para pedra.

A partir do peso, determine o PV: $100 \times (\text{raiz cúbica do peso vazio em toneladas})$.

Um edifício em bom estado de conservação tem HT 12. Uma estrutura que não foi bem conservada ou sofreu danos e não foi totalmente reparada tem HT 10.

Edifícios comuns têm RD baseada na espessura de suas paredes. A espessura da parede em polegadas pode ser estimada como $(6 \times \text{Peso de construção em toneladas}) / (\text{Área de construção em m}^2 \times \text{Densidade do material})$.

Nesta fórmula, a densidade do material (em toneladas por m³) é 0,063 para madeira, 0,296 para pedra, 0,355 para tijolo, e 0,394 para concreto com estrutura de aço. Esta espessura pode ser multiplicada pela estatística RD/centímetro da tabela na pág. MB559.

Exemplo: A sede do Pé Grande é uma cabana de madeira nas Montanhas Rochosas canadenses, com uma área de 30 m². Isso lhe dá um peso de $(30 \text{ metros quadrados}) \times (50 \text{ toneladas}/100 \text{ metros quadrados}) = 15 \text{ toneladas}$. Tem $100 \times \text{raiz cúbica}(15) = 247 \text{ PV}$. O Pé Grande não tem muito tempo para manutenção, então tem HT 10. A espessura de suas paredes é $(6 \times 15) / (30 \times 0,063) = 47,5 \text{ centímetros}$ (arredondando). É feito de pinho, uma madeira bastante macia com RD 0,2/centímetro, então tem RD 9.

Uma base com Habilidades Especiais no nível de 50% pode ter reforços estruturais internos que aumentam sua HT em +2. Também pode ter RD adicional; escolha um material adequado na Tabela RD de Coberturas (pág. MB559) e uma espessura adequada. Uma base com Habilidades Especiais no nível de +100% pode ser feita de supermateriais com até $5 \times \text{RD/centímetro}$ de materiais convencionais do mesmo tipo geral. Se as habilidades do herói o tornarem plausível, ela pode ser capaz de curar em vez de precisar ser reparada; trate isso como uma Qualidade. Para simplificar, desconsidere o peso adicional da RD do edifício ao calcular seu PV — assuma que a blindagem é uma casca externa ou interna que não contribui em nada para o suporte estrutural.

Heróis que desejam operar fora de bases *secretas* precisam usar sua perícia Camuflagem para tornar qualquer defesa especial imperceptível.

MASCOTES

Animais comuns são simplesmente comprados por dinheiro. Veja págs. MB458–460 para preços de animais de montaria; os preços de outras criaturas estão sujeitos ao julgamento do MJ, modificado pelo treinamento conforme definido na pág. MB459. É provável que os heróis tenham companheiros animais excepcionalmente inteligentes e treináveis; veja pág. MB459 para o efeito de um IQ mais alto no peço.

Animais que têm relacionamentos especiais com seus mestres humanos são comprados como Aliados. Isso torna o relacionamento com o animal de estimação uma parte duradoura do mito pessoal do herói, da mesma forma que para o Equipamento Caracterís-

tico — mas os dois têm uma conexão íntima, comparável à de um parceiro (veja pág. 66). Exemplos na literatura de tais relacionamentos incluem o Cavaleiro Solitário e Silver, o Superboy e Krypto da Era de Prata, e Kitty Pryde e Lockheed nos quadrinhos X-Men.

Heróis com temáticas selvagens podem ser conhecidos pelas populações de animais das áreas onde estão ativos e podem pedir ajuda a eles sem realmente *ser dono* deles. Tal relacionamento pode ser definido dando ao herói um Grupo de Contato animal, que fornece “perícias animais”. Essas perícias não podem incluir nada que não seja possível para a fauna normal; veja págs. MB455–461 para exemplos de características adequadas.

ASSISTENTES

Além dos assistentes humanos normais (discutidos no Capítulo 3), um super pode ter vários tipos de assistentes não humanos. Se eles o servirem porque *escolheram* fazê-lo, trate-os como Aliados ou Contatos. Se eles não tiverem escolha, defina-os como Aliados com o aprimoramento Lacaio (consulte a pág. MB37), ou como Contatos totalmente confiáveis (consulte a pág. MB48). Esses assistentes totalmente controlados são efetivamente uma forma de

equipamento. Qualquer dispositivo que tenha um IQ maior que 0 pode ser tratado como tal. Exemplos podem incluir um robô de combate, um computador, um espelho mágico ou um demônio preso a um fetiche.

Um pequeno ajuste nessas regras é definir um item que não seja levado para o campo, mas que tenha várias habilidades. Trate tal dispositivo como um contato! (v. *Assistentes de Confiança*, pág. 65).

MAGIA

Alguns supers podem ter acesso a equipamentos mágicos. Isso não se limita aos magos! Qualquer herói cuja fonte de poder seja mágica pode ter tal equipamento. Outras fontes também podem fazer o mesmo com a aprovação da MJ; fontes de poder divinas, cósmicas, morais e espirituais combinam bem com equipamentos mágicos. Mesmo super normais podem ter um ou dois itens mágicos.

Magos poderosos também podem *criar* equipamentos mágicos, encantando-os, ou até mesmo desenvolver novas mágicas e encantamentos através de pesquisas. Seres divinos e cósmicos podem ser capazes de criar novos equipamentos simplesmente *desejando* que apareçam.

ITENS ENCANTADOS

Na maioria dos cenários heroicos, não há um mercado estabelecido para comprar e vender itens mágicos — ou, se houver, o acesso a ele exige um Antecedente Incomum, assim como o acesso à tecnologia de ponta (veja pág. 75). Supers que possuem um equipamento como esse precisam pagar pontos por ele como Equipamento Característico. O *GURPS Fantasy* fornece uma regra para tais aquisições que funciona igualmente bem em uma campanha supers: Cada ponto gasto em Equipamento Característico compra um item encantado com um custo de energia de 25 pontos. Alternativamente, para uma campanha de alto poder, use a outra regra do *GURPS Fantasy*: cada ponto de Equipamento Característico equivale a um custo de energia de 1.000 pontos!

A maioria dos itens encantados permite ao usuário operar uma mágica específica sem ter que aprendê-la através do estudo. Ele ainda tem que pagar o custo de energia da própria mágica, em PF. Ele não precisa conhecer as mágicas pré-requisito, mas pode ter que atender a outros pré-requisitos, como ter um certo nível de Aptidão Mágica.

Outros itens não apenas concedem a mágica, mas também o poder de operá-la. Em termos de *GURPS Magia*, alguns deles são itens “sempre ativos”; outros são itens encantados com o poder de encantamento adicional em um nível suficiente para reduzir o custo de energia da mágica para 0. Itens do primeiro tipo são especialmente adequados para não-magos porque não exigem uma manobra Concentrar ou qualquer tipo de teste para operá-lo; eles apenas fornecem efeitos benéficos. Veja também *Presentes Divinos*, pág. 90.

Para uma longa lista de itens encantados, veja *GURPS Magia*. Alguns exemplos de itens que podem caber em campanhas supers incluem o seguinte:

Anel de Voo: Um anel mágico feito de prata que permite ao usuário lançar a mágica Caminhar no Ar. Custa 20 pontos de personagem; o anel em si custa \$1.000, que é tratado como Equipamento Característico de 0 pontos.

Espada Fiel: Operada em qualquer ferramenta ou arma, faz com que ela retorne à mão do usuário no próximo turno. Se cair a menos de um metro de distância, ela retorna para a mão e fica instantaneamente preparada. Se arremessada, ele voa até atingir algo ou cair no chão, e então retorna com Deslocamento 12. Ela pode ser apanhada em voo com um teste de DX-

4, mas as tentativas de usá-la tem um redutor de -4 no NH,

já que ela tenta retornar ao seu dono.

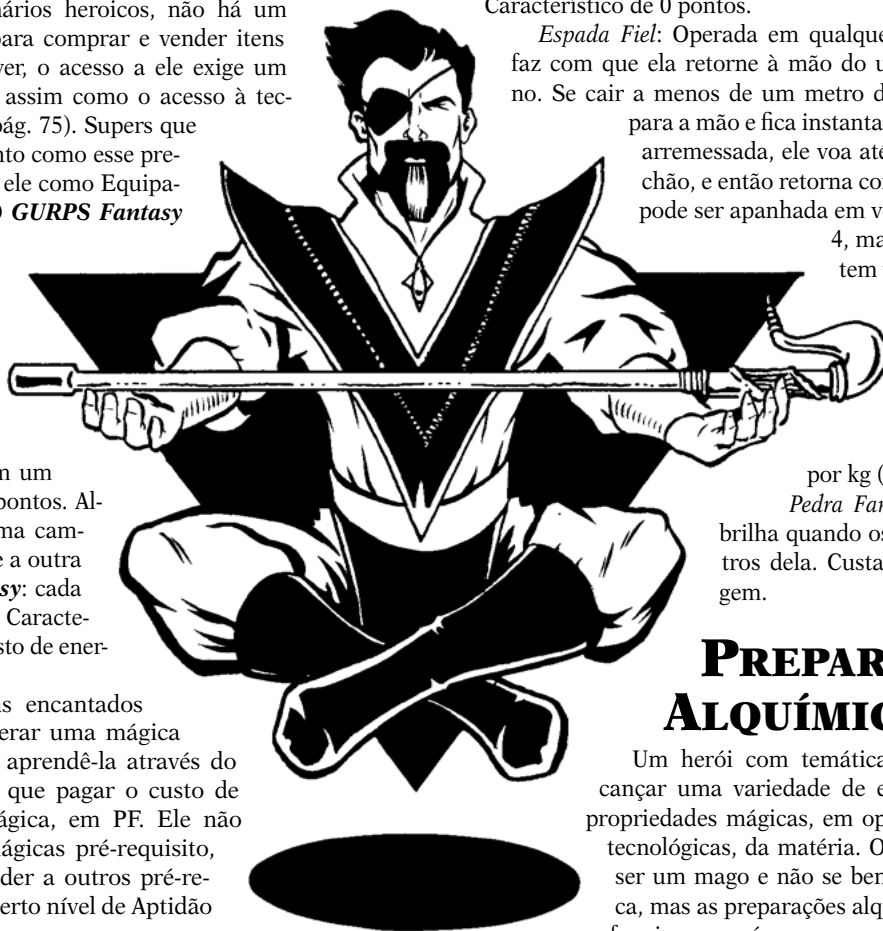
Nas mãos de seu dono, está sempre preparada. Custa 30

pontos de personagem por kg (mínimo 30).

Pedra Fantasma: Uma gema que brilha quando os espíritos estão a 5 metros dela. Custa 20 pontos de personagem.

PREPAROS ALQUÍMICOS

Um herói com temática de alquimia pode alcançar uma variedade de efeitos fazendo uso das propriedades mágicas, em oposição às científicas ou tecnológicas, da matéria. O alquimista não precisa ser um mago e não se beneficia de Aptidão Mágica, mas as preparações alquímicas ainda param de funcionar em áreas sem mana.



Preparos alquímicos convencionais estão disponíveis como Equipamento Característico sob regras especiais.

Elixires: Veja o **GURPS Magia** para uma lista de elixires alquímicos. Cada um deles tem dois preços listados; as campanhas supers normalmente têm raros cenários mágicos, então use o preço mais alto para determinar quantas doses de uma determinada poção o alquimista pode ter como Equipamento Característico. Por exemplo, o elixir Cura custa \$250 por dose, então um alquimista NT8 que gastasse 1 ponto em Equipamento Característico ganharia 40 doses dele, valendo \$10.000 ou metade da riqueza inicial para NT8. As poções são consumidas quando usadas, então elas não são automaticamente repostas; em vez disso, o alquimista pode conseguir outras pagando o preço dos ingredientes. O MJ pode escolher se quer manter o controle do tempo necessário para fazer o elixir, ou simplesmente considerar que passou tempo suficiente entre as situações para substituir qualquer uma que tenha sido consumida.

Outros preparos devem ser comprados como instrumentos ou outras vantagens:

Apetrechos: Um alquimista pode ter Apetrechos e defini-lo como aplicado a preparos alquímicos. Nesse caso, ele pode produzir uma dose de qualquer elixir que conheça a qualquer momento, feito de matérias-primas que carrega consigo. Isso exige um teste contra seu NH em Alquimia, modificado pela dificuldade do elixir e por seu domínio da técnica específica de sua preparação. Se o MJ estiver usando as regras opcionais para Apetrechos limitados, então os elixires alquímicos em geral são uma limitação de -10% de foco, e formas específicas de tais elixires são uma limitação de -15%; além disso, Somente Efeitos da Poção é uma limitação de -20% de característica, e um subgrupo específico de efeitos de poção é uma limitação de -30%.

Pedra Filosofal: Em uma campanha de quadrinhos, a pedra filosofal tem propriedades ligeiramente diferentes das de um jogo de fantasia padrão. Fornece Talento de Alquimia a um custo base de 5 por nível, com os modificadores Frágil (RD 30, Não pode ser consertado, MT -10, -15%; Pode Ser Roubadado, Furtividade ou Enganação, -20%; Mágico, -10%). Isso beneficia *tanto* o nível de habilidade em Alquimia *quanto* quaisquer perícias de poderes alquímicos que o herói possua.

PRESENTES DIVINOS

Alguns encantamentos não podem ser autoalimentados a um custo razoável; seu custo de energia é simplesmente muito alto. Por exemplo, um encantamento de Poder capaz de fornecer 5 pontos de energia continuamente custaria 8.000 de energia; comprado como Equipamento Característico, isso custaria 320 pontos! Usar o encantamento lento e seguro para criar tal encantamento de Poder levaria 22 anos-mago. É seguro considerar que poucos mágicos vão assumir um projeto tão grande.

Se um herói adquirir um objeto que produz tais efeitos mágicos continuamente, não será como um objeto encantado convencional. Pode ser concedido como um presente de um deus ou outro ser ultrapoderoso, ou desenterrado em um templo antigo. Não compre itens desses como Equipamento Característico ou os benefícios que eles concedem como mágicas. Em vez disso, trate-os como vantagens compradas com limitações de instrumentos. Esses instrumen-

tos recebem um modificador de fonte como Mágica ou Divina, mas não se beneficiam de um talento de poder como Aptidão Mágica. O MJ pode abrir uma exceção se parecer razoável que exista um vínculo mágico especial entre o usuário e o objeto, tornando-o mais uma expressão direta de sua vontade do que uma ferramenta.

Encantadores malucos ou heróis desesperados com a vantagem Desenvolvedor podem ser capazes de criar tais dispositivos para um único uso, seguindo as regras em *Uso Único* (veja pág. 74).

Os MJs têm a opção de fazer com que *todos* os dispositivos mágicos em uma campanha de supers funcionem dessa maneira, em vez de usar os encantamentos baseados em mágicas do **GURPS Magia**.

PESQUISA MÁGICA

As regras para inventar dispositivos também podem ser aplicadas para inventar mágicas, com algumas modificações. Desenvolver uma nova habilidade envolve um teste de conceito e um teste de protótipo. Não há teste de produção, porque as mágicas não são operadas com produção em massa; cada operação de uma mágica é efetivamente um novo protótipo.

O teste de conceito é contra Taumatologia ou Magia Ritual. No lugar do modificador de complexidade, subtraia a contagem de pré-requisitos da mágica, com uma penalidade de -5 para uma mágica em uma escola na qual você não conhece mágicas e uma penalidade de -5 para um local de mana baixo.

Uma vez que o conceito da mágica é desenvolvido, alguém deve investir 1 ponto para aprender a mágica. É então operada cerimonialmente, levando 10x do tempo normal de operação; isso pode ser feito mesmo se apenas um mago solitário estiver envolvido. O

tempo de preparação para esta operação leva 1 dia (8 horas de Tempo de Preparação, de fato).

Os modificadores definidos para o teste de conceito no lugar dos modificadores de teste de conceito habituais também substituem os modificadores de teste de protótipo habituais. Além disso, as regras de magia cerimonial convencional para os benefícios de ter assistentes ainda se

aplicam. Em uma falha crítica, faça um

teste na tabela de falhas críticas para operações mágicas; o que quer que aconteça é inerente a essa versão da mágica! Em uma falha comum, ela tem o número normal de pequenos bugs, que podem ser tratados como efeitos incômodos ou outras limitações inerentes a essa versão da mágica. Em um sucesso comum, ela não tem problemas inerentes — mas não é possível eliminar a chance de falhas críticas em futuras operações; isso é da natureza da magia.

O teste de protótipo exige um espaço de trabalho mágico. Este é normalmente instalado como parte de uma sede (veja pág. 85). Trate-o como uma Qualidade, mas a sede deve ter Habilidades Especiais no nível +100%.

As regras em *Uso Único* podem ser usadas para criar mágicas que só podem ser operadas uma vez — por exemplo, “quando as estrelas estiverem alinhadas”. Mágicas que invocam ou banem uma vasta entidade extradimensional são um exemplo clássico.



CAPÍTULO CINCO

AVENTURAS INÉDITAS

“Onde estaremos patrulhando esta noite?”

O Capitão Chicago acendeu a lâmpada acima de seu mapa em grande escala da cidade e gesticulou com uma vareta.

“Vamos começar a noite com uma varredura ao sul dos estaleiros. Por volta das 01h vamos para a marginal, para podermos chegar até às 02h. Dependendo do que lá encontrarmos, podemos ou não percorrer outras áreas; se o fizermos, será o distrito bancário, até às 04h, quando encerraremos essa noite.”

“Eu nunca entendi como você sabe quais áreas precisamos cobrir.”

“É usando coisas que aprendi nos Fuzileiros, Gary”, disse o capitão. “Parte é informação privilegiada — por exemplo, Faísca descobriu que há uma remessa de cocaína sendo descarregada esta noite, e o Brisbane chegou do Peru ontem de manhã. Parte é estatística de crimes: patrulhamos áreas que têm muitos crimes relatados, espe-

cialmente aqueles que têm baixas taxas de prisão. Mas parte disso é aleatório. Se nos estabelecermos em um padrão regular, os bandidos podem descobrir como nos evitar, ou até mesmo montar uma emboscada. Então eu escolho rotas de patrulha rolando dados. Os bandidos nunca sabem onde vamos aparecer em seguida, e isso ajuda ainda mais a manter a criminalidade em níveis baixos.”

Assim como os quadrinhos, os RPGs são um meio de histórias em série. O MJ precisa apresentar um fluxo constante de novas ideias de histórias. Mas ambas as mídias têm suas fórmulas — muitas vezes as mesmas, na verdade. Um MJ que entende essas fórmulas pode manter seu público feliz inventando novas variações sobre alguns temas básicos. Este capítulo explora as progressões convencionais da aventura heroica e sugere maneiras de usá-las em uma campanha de quadrinhos.

EM PATRULHA

Em histórias simples de aventura, os heróis encontram seus adversários no processo de cometer um crime e tentam detê-los. Esse tipo de história era comum nas Eras de Ouro e de Prata, quando uma única edição de um quadrinho podia conter duas ou três histórias.

Em termos de jogo, uma situação desse tipo leva uma única sessão, tendo como principal evento a luta contra os vilões. É possível dedicar uma campanha inteira a essas situações; tal jogo se adapta aos jogadores que interpretam principalmente pela emoção do combate ou pelos quebra-cabeças táticos.

ENCONTRO

Como é que os heróis conseguem encontrar tantos crimes, especialmente os cometidos por supers? Muitos policiais passam um dia inteiro de trabalho patrulhando as ruas e não necessariamente veem crimes graves sendo cometidos todos os dias, ou mesmo toda semana. Muitos dos criminosos com quem lidam são pequenos ladrões, traficantes de drogas e peixes pequenos semelhantes. Se houvesse vilões poderosos no mundo real, um policial comum poderia encontrar apenas alguns poucos deles em toda a sua carreira. Mas os heróis dos quadrinhos parecem se deparar com eles o tempo todo.

Uma resposta simples é que a maior parte do tempo de um herói em patrulha é tão monótono quanto o dia de um policial. Mas as sessões de jogo, ou as histórias em quadrinhos, pulam as partes chatas. Os eventos no jogo não são uma amostra aleatória dos eventos em suas vidas — assim como as pessoas comuns que

se encontram no noticiário noturno podem chamar isso de uma amostra aleatória dos eventos de suas vidas diárias. Em ambos os casos, o público se concentra no excitante ou incomum.

Alguns heróis vivem em lugares onde vilões superpoderosos, crimes em geral ou outros desafios são mais comuns. As altas taxas de criminalidade em muitas versões de Gotham City e as ameaças sobrenaturais atraídas para Sunnydale pela Boca do Inferno se encaixam nesse padrão. Um super-soldado servindo durante a guerra quase certamente vê muita ação.

Alguns heróis monitoram as frequências de rádio da polícia e ajudam os policiais que enfrentam criminosos perigosos. Outros podem ter Contatos na força policial que podem chamá-los em eventos importantes, ou informantes do submundo que os avisam sobre grandes crimes ou tramas de vilões. O MJ pode testar a frequência de participação para ver se os heróis adquirem um caso dessa forma. Supers podem aproveitar melhor essas oportunidades se tiverem alta mobilidade, graças a veículos de alto desempenho, supervelocidade ou teletransporte. Veja *Nenhum Mal Escapará à Minha Vista* (pág. 107) para mais informações sobre este ponto.

Alguns superpoderes aumentam a chance de um herói encontrar crimes com os quais lidar. Sentidos sobre-humanos, consciência psíquica ou mágica, ou simplesmente patrulhar uma cidade em alta velocidade, tornam mais provável que os heróis detectem um crime em andamento. Alguém com inteligência sobre-humana ou acesso a computadores avançados pode prever onde e quando os crimes ocorrem. Heróis com Sorte ou Serendipidade podem se deparar com cenas de crime aparentemente ao acaso.

Finalmente, o crime pode chegar até o herói. Muitas histórias em quadrinhos apresentam o vilão imaginando que o herói pode naturalmente descobrir seu esquema e atrapalhá-lo se o malfeitor não se livrar dele primeiro. Outros vilões já foram impedidos por um herói ou equipe de heróis e agora querem vingança contra eles. Eles podem rastrear o esconderijo dos heróis e atacá-los, ou encenar crimes aparentemente menores que acabam sendo emboscadas.

COMBATE

Uma vez que os heróis e vilões se encontram, a batalha começa. Para realmente conduzir a luta, veja as págs. MB362-444 e o Capítulo 7 deste livro; este último fornece regras opcionais para o combate sobre-humano. Mas antes que qualquer golpe seja desferido, é uma boa ideia fazer uma Disputa Rápida entre a Tática do líder da superequipe e a do líder do outro lado — use o predefinido IQ-6 se o líder de um dos lados não tiver Tática.

Qualquer sucesso indica que aquele lado abordou a situação de forma inteligente: os criminosos colocaram vigias ou tinham

alguém à disposição para apoio; os heróis exploraram a situação e tentaram identificar onde seus inimigos provavelmente estariam. Se os criminosos conseguirem uma margem de sucesso maior, eles avistam os heróis chegando e têm a chance de se preparar para eles — por exemplo, dando o primeiro tiro ou fazendo reféns. Se os heróis conseguirem a margem maior, eles são capazes de pegar os criminosos de surpresa. Por outro lado, se ambos os lados falharam, mas a margem de fracasso dos heróis for maior, eles de repente encontram um criminoso em pânico atacando-os; se os criminosos tiverem uma margem de fracasso maior, os heróis se encontram em posição de surpreender seus inimigos.

Acompanhe como os adversários estão se saindo durante a luta. Se as coisas começarem a ficar ruim para eles, faça um teste de reação; em uma reação “Boa” ou melhor, eles decidem se render ou fugir. Claro, em um mundo com heróis, criminosos prudentes podem desistir assim que os heróis locais aparecem. Mas é uma convenção do gênero que os criminosos tentam lutar com heróis — possivelmente encorajados por superá-los em número, ou desesperados para evitar serem presos. Os vilões meta-humanos, é claro, podem realmente achar que vão derrotar os heróis!

PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA

Na Era de Prata, histórias mais longas se tornaram mais comuns nos quadrinhos e, por fim, tornou-se padrão para cada edição de um título conter uma única história. Na década de 1950, essas histórias eram chamadas de “romances de três partes”, mas na década de 1960 o rótulo caiu em desuso — não eram mais incomuns o suficiente para precisar de um nome especial.

Essa história precisa ser mais do que uma luta ou uma exibição dramática de poderes — ou mesmo uma série de eventos desse tipo. Em vez disso, os heróis precisam *encontrar seu caminho* para a luta investigando as ações de seus inimigos. Em outras palavras, a forma clássica de tais histórias é o mistério. MJs podem consultar *GURPS Mysteries* para um tratamento mais completo deste gênero.

Uma situação típica dessas pode durar duas sessões. Na primeira, os heróis descobrem que os vilões estão tramando algo e descobrem o que é; no segundo, eles confrontam e lutam contra seus inimigos ou os impedem. Uma campanha construída em tais situações tem um combate substancial a cada dois episódios. Claro, com a preparação para isso ocorrendo principalmente na primeira sessão, a batalha em si pode realmente ser maior do que em uma campanha de uma luta por sessão!

PRIMEIRO ENCONTRO

O início de uma situação quebra-cabeça é chamar a atenção dos heróis para o dilema. Existem várias maneiras clássicas de fazê-lo.

O vilão pode cometer um crime que os heróis não conseguem impedir. Eles podem nem ficar cientes disso até que esteja consumado; se eles tiverem contatos na polícia, eles podem ser chamados para oferecer conselhos sobre uma cena de crime misteriosa. Eles podem se deparar com um crime em andamento e capturar o capanga menor, mas ver o cérebro da gangue escapar com o saque (fora do comum). Em tratamentos mais leves de aventura heroica, ele pode deliberadamente cometer um crime que dá pistas de quais crimes ele cometerá em seguida, desafiando os heróis a detê-lo.

Os investigadores podem ser avisados de que algo está acontecendo. Um super mais malandro pode ouvir isso do submundo, ou pode ter Contatos criminosos que podem informá-lo. Alguém com um Patrono pode receber um aviso dele ou ser designado

para seguir pistas, seja por uma agência de espionagem ou por um patrocinador quase divino. Heróis com dons sobrenaturais como Abençoado ou Oráculo, ou poderes psíquicos análogos, podem ser advertidos dessa forma. Heróis científicos podem ter programas de computador com benefícios visionários semelhantes!

Os heróis também podem ser chamados por vítimas de crimes. A vítima pode pensar que ele era o alvo principal, mas o superintendente pode descobrir que o assalto foi apenas um passo em direção a uma trama maior. Talvez a investigação revele uma série de ataques semelhantes — por exemplo, roubos de equipamentos de alta tecnologia ou relíquias antigas. Às vezes, a vítima pode ser um Dependente, Contato ou Aliado de um dos heróis. Pode até ser um dos PdJs; em particular, um vilão pode capturar um super e substituí-lo por um sócia — um papel que alguns jogadores podem gostar de representar!

Alguns vilões até chamam a atenção para seus próprios esquemas. Isso funciona bem para enredos de chantagens em grande escala; um conspirador que planeja liberar monstros gigantes ou as forças da própria natureza precisa demonstrar suas capacidades para tornar a ameaça crível. Um prazo para cumprir seus termos pode dar aos heróis uma sensação maior de urgência.

EXPOSIÇÃO

O próximo passo é dar informações ao público (neste caso, os jogadores). Eles têm que saber certas coisas desde o início, para dar a seus personagens uma direção para suas investigações.

Existem muitas maneiras ruins de lidar com isso. Os escritores falam sobre a “palestra idiota”, significando uma cena em que um personagem instrui outro sobre um assunto que ambos já conhecem. Não ajuda muito quando o ouvinte silenciosamente se irrita com seu próprio tédio ou com a pompa do palestrante, embora este tenha sido um truque inteligente na primeira vez que foi usado. Em jogos de RPG, fazer um jogador fazer um teste contra uma perícia mental e então dar-lhe informações para repetir de volta para os outros jogadores tem um efeito entediante semelhante. Assim como folhetos longos, como documentos de várias páginas que os jogadores precisam ler... embora folhetos curtos, como um mapa ou algumas frases, possam funcionar muito melhor.

Preparar um documento breve exige pensar cuidadosamente e destrinchar o caso até o mínimo de informações essenciais. Brevidade é um exercício igualmente bom se os heróis vão aprender os fatos conversando com um PdM. Uma lista curta é suficiente para ser apresentada de cor, sem anotações escritas, é o ideal; no mínimo os jogadores estarão menos propensos a esquecer uma informação-chave.

Se possível, a exposição deve ocorrer por meio da interação dos personagens. Os heróis devem saber sobre o caso de um cidadão que implorou por sua ajuda, ou de um inimigo que os ameaçou, ou de um contato do submundo que passou um boato. Isso fornece o interesse adicional do diálogo, especialmente se os jogadores gostam de falar as falas de seus personagens. Ele também fornece uma base mais forte para selecionar as informações-chave: o MJ pode considerar quais informações o orador teria um *motivo* para apresentar aos heróis e o que ele gostaria de manter em só para ele. É vital escolher um expositor PdM cujas intenções o levem a apresentar informações realmente essenciais.

Mestres também podem contar com a exposição indireta: colocar os heróis em cena e incluir os fatos nas descrições do que eles encontram e percebem. Isso pode acontecer com o início da história no meio, com a ação já acontecendo. Por exemplo, se alguns dos membros do grupo foram sequestrados e substituídos por sócias (como ilusionistas ou metamorfos alienígenas), ter seus companheiros de equipe capturados os envolve na aventura com muita rapidez! (Geralmente isso significa que os abduzidos devem ser heróis PdMs, mas um jogador que gosta de um desafio de interpretação pode gostar de interpretar um agente duplo.) Um crime menor ou uma luta direta pode ser a pista para um enredo ou mistério mais profundo.

COMPLICAÇÕES

As complicações surgem entre a exposição e o clímax. São esses obstáculos que fazem a diferença entre uma aventura curta e simples, e uma longa e elaborada. Em uma breve sessão, os heróis chegam ao evento principal rapidamente; em uma trama contínua, eles precisam merecer o caminho para o desafio final.

A fórmula literária clássica para complicações é que o herói tem um problema, faz algo para resolvê-lo e aparentemente piora as coisas. Cada vez que supera um obstáculo, ou responde a uma pergunta, descobre um obstáculo pior ou uma pergunta mais difícil. Ao mesmo tempo, ele realmente está progredindo em direção ao seu objetivo. O aumento da dificuldade mostra que ele está cada vez mais próximo do principal adversário.

Um benefício adicional desta fórmula, para uma campanha com uma equipe de protagonistas, é que os obstáculos intermediários podem exigir pontos fortes diferentes. Isso dá a cada um dos heróis de um grupo a chance de se destacar e provar seu valor para seus companheiros de equipe.

Como regra, é melhor que as complicações não sejam uma série de grandes batalhas. Isso tende a enfraquecer o drama do confronto final. Uma luta contra adversários mais fracos — um vilão, ou um grupo grande de capangas humanos comuns — pode ser um dos obstáculos; os outros devem ser outras atividades além do combate.

Uma dessas atividades é a investigação: analisar pistas no laboratório, marcar atos dos vilões em um mapa ou sair e questionar pessoas que possam saber alguma coisa. A complicação aqui é a falta de conhecimento da identidade, planos ou recursos do vilão; o desafio é obter mais informações. Isso pode evoluir para intimidação, onde o problema é que as pessoas que sabem algo útil não estão dispostas a falar; e o desafio fazê-los soltar a língua. Se o vilão tem uma base de operações, suas defesas e guardas podem ser uma complicação, e superá-los para ter acesso pode ser uma provação. Ou se o bandi-

do está pronto para executar seu grande plano, a complicação pode ser a falta de vontade das autoridades em ajudar a superequipe a montar uma emboscada para ele, e o desafio é obter sua cooperação.

Uma coisa a ter em mente é que as complicações não visam impedir os heróis de encontrar o vilão, mas atrasá-los e aumentar a tensão. As tarefas não devem ser tão difíceis que o grupo tenha mais probabilidade de falhar do que de ter sucesso. Não é uma boa ideia ter apenas uma única série de ações que podem levar à vitória; os jogadores podem não pensar nas etapas necessárias, ou seus personagens podem tentar e falhar, especialmente se apenas uma tentativa for possível. Planejar todos os caminhos possíveis para o sucesso com antecedência é outra má ideia. MJs devem recompensar a criatividade dos jogadores ao usar as habilidades dos personagens; se suas ideias tiverem alguma chance razoável de sucesso, deixe-os jogar os dados, em vez de procurar uma regra que diga que eles não podem. Esse tipo de improvisação é um grande mote do gênero.

Armadilhas Mortais

Uma das complicações clássicas das aventuras dos quadrinhos — e de gêneros cinematográficos relacionados, como thrillers de espionagem — é a armadilha mortal. Tendo subjugado o herói da história, o vilão não simplesmente atira nele. Em vez disso, ele o confina em algum tipo de prisão à prova de fuga. Em seguida, ele faz um longo discurso, regozijando-se com a morte certa do protagonista, gabando-se de seus planos e talvez até tentando persuadir seu inimigo a mudar de lado. Finalmente, ele ativa um dispositivo letal — um que opera após um atraso, durante o qual o herói pode experimentar todo o horror de sua situação. Ele pode realmente sair depois disso tudo, ou apenas ficar lá e deleitar-se com o momento. Mas em ambos os casos, o herói tem tempo para desarmar a arma, escapar de suas amarras e voltar para derrotar o vilão.

Esse enredo funciona melhor em campanhas de HQs clássicas de super-heróis e cinematográficas; em jogos mais realistas, isso levanta a questão: “Por que ele simplesmente não mata o herói enquanto tem chance?” Para alguns motivos possíveis, consulte *Retórica Compulsiva* (pág. 32), *Marca Registrada* (pág. MB150), e *Sadismo* (pág. MB154). A galeria de vilões de um super pode até ter um Código de Honra ou Voto especializado que exija tal comportamento.

Na verdade, conduzir situações com armadilhas mortais pode ser complicado. O MJ não pode contar com os jogadores para descobrir o truque para escapar de sua trama engenhosa — mas se os jogadores gostam de quebra-cabeças, eles podem inventar uma fuga que ele não pensou.

O CONFRONTO FINAL

Uma vez que os heróis rastreiam seu principal adversário, eles precisam derrotá-lo.

A maneira mais difícil de fazer isso é atacá-lo em sua base principal. Ele tem acesso imediato à maioria de seus recursos lá. A base provavelmente será bem defendida e difícil de invadir; tentar se aproximar dele a coloca em guarda. Por outro lado, uma vez que os heróis estejam do lado de dentro dessas defesas, eles provavelmente podem evitar danos colaterais a espectadores inocentes. E se eles vencerem, o vilão perde a maior parte de seus bens.

Pegá-lo enquanto ele está cometendo o crime é um pouco mais fácil; ele provavelmente não pode trazer todas as suas armas e equipamentos para a cena do crime. Mas é provável que ele seja mais cauteloso, sabendo que é vulnerável a ataques. Danos colaterais são um risco; ele pode até fazer reféns. Há também uma chance de que ele possa realizar seu crime mesmo que os heróis o estejam atacando. Isso é especialmente um problema com vilões fanáticos que estão prontos para sacrificar suas próprias vidas pela vitória.

O risco de danos colaterais é ainda maior atacando o inimigo enquanto ele está em trânsito entre dois locais, ou tirando uma folga para assuntos pessoais. Além disso, atacar um vilão honrado de uma forma que ameace sua família ou amigos pode torná-lo um inimigo amargo.

As forças relativas dos dois lados em combate precisam ser bastante equilibradas. Se o vilão logicamente tem que ser mais poderoso que os heróis, eles precisam ser avisados para que possam combinar seus ataques, chamar aliados para ajudá-los ou aumentar a força de sua ofensiva. Os valores dos pontos fornecem um guia aproximado do poder relativo, mas outras coisas devem ser levadas em consideração, comparando o poder de ataques e defesas — se o ataque mais forte da equipe não puder penetrar na RD do vilão, não importa em quantos pontos eles tenham sido construídos.

Na verdade, a condução do combate, para ser fiel ao gênero, deve enfatizar os duelos entre heróis individuais, com surpresas dramáticas e recompensas para usos engenhosos de poderes. Veja o Capítulo 7 para algumas maneiras de encorajar isso através da mecânica do jogo.

AVENTURAS ALTERNATIVAS

Lutas com vilões ou outros criminosos não são as únicas aventuras que os heróis podem ter. Vários outros enredos podem adicionar variedade a uma campanha.

CATÁSTROFES

Às vezes, a ameaça não é um ser humano, mas um desastre em grande escala — seja um evento natural ou uma falha tecnológica. Se sua comunidade for ameaçada por uma inundação ou um colapso nuclear, os heróis intervêm para salvar os inocentes. Um grande desastre pode atrair ajuda meta-humana de outras cidades ou mesmo de outros países, dando a uma equipe de PdJ uma missão que os leva para longe de casa. Também é possível que os heróis sejam avisados de uma catástrofe que se aproxima por meio de instrumentação científica avançada ou habilidades paranormais, e estejam em cena quando isso acontecer ou impeçam que isso aconteça completamente.

Os MJs podem querer considerar enfrentar heróis poderosos com desastres incomuns, eventos destrutivos que acontecem tão raramente que ninguém na história humana os experimentou. Um impacto de asteroide ou cometa na Terra representa a ameaça do fim da civilização; poderia muito bem ser previsto com antecedência; e pode ser possível evitar para heróis de alto poder. Uma grande erupção em Yellowstone ocorre aproximadamente a cada 650.000 anos — e uma está atrasada. A nanotecnologia experimental pode colocar o mundo em perigo com um surto de “gray goo” que desmonta a matéria.

Histórias sobre catástrofes geram subtramas interessantes sobre a interação dos personagens. Vilões honrados podem optar por se apresentar e dar sua ajuda, trabalhando lado a lado com heróis que normalmente seriam seus inimigos. Desastres também podem dar poderes a algumas de suas vítimas, criando novos supers.

DEFINIÇÃO

Após a batalha final, é hora de olhar para as consequências. Esta parte da sessão *não* deve ser jogada no mesmo nível de detalhe que o combate, com total aderência a uma linha do tempo. Em vez disso, determine quais são os principais problemas e o que é necessário para resolver cada um deles, em ordem lógica.

Para começar, lide com lesões, especialmente as lesões potencialmente fatais ou incapacitantes. Este é o momento para os paramédicos e os heróis com poderes de cura testarem suas habilidades. Os heróis começam ajudando inocentes feridos, e os seguidores clássicos do código heroico salvam a vida de seus inimigos.

Se as autoridades forem chamadas ou aparecerem por conta própria, os heróis terão que lidar com elas, dando-lhes a custódia dos vilões derrotados e respondendo por suas próprias ações.

Se a situação for parte de um arco de história mais longo, investigar os inimigos derrotados pode revelar pistas para esse arco. Dê aos heróis a chance de examinar a cena do crime, interrogar seus inimigos e possivelmente até inspecionar seus equipamentos, tanto para suas capacidades quanto para pistas de onde eles vieram.

O combate pode ter revelado problemas táticos que os heróis precisam resolver, ou até mesmo conflitos entre seus métodos ou objetivos. Eles precisam de tempo para falar sobre a luta e considerá-los.

Por fim, se os jogadores gostam da interpretação em si, eles provavelmente vão gostar de uma cena curta de conversa uns com os outros após a batalha. Elas são uma convenção comum de seriados de ação e aventura, e também aparecem nos quadrinhos.

CONTOS DE DETETIVES

Muitos heróis de quadrinhos passam tanto tempo investigando crimes quanto lutando contra eles. Uma situação poderia se concentrar inteiramente na fase investigativa, com o criminoso se rendendo às autoridades após os heróis o exporem. Histórias desse tipo funcionam bem para heróis com sentidos sobre-humanos, perícias forenses avançadas e tecnologia, dons psíquicos ou simplesmente intelectos brilhantes. Eles podem encontrar-se disputando inteligência com gênios do crime cinematicamente brilhantes que anteciparam seu envolvimento e tomaram cuidado para não deixar rastros óbvios.

Para obter mais informações sobre como conduzir esse tipo de situação, consulte *GURPS Mysteries*.

DIA DE FOLGA

Outra maneira de explorar a vida dos PdJs fora de suas carreiras heroicas é dedicar uma sessão ao assunto. Uma história clássica dos *Novos Titãs*, “A Day in the Life”, estabeleceu um padrão para esse tipo de história. Os protagonistas começam juntos, mas não têm um caso imediatamente à sua frente. Em vez disso, eles têm algum tempo pessoal. O que eles fazem com esse tempo é todo o enredo.

MJs que desejam conduzir um cenário de “dia de folga” precisam ser flexíveis. Eles não podem dizer aos jogadores: “Você têm tempo livre, então todos decidem ir ao cinema juntos”. Os jogadores decidem o que seus personagens vão fazer. O MJ cria as pessoas que conhece, as coisas que lhes acontecem e os lugares que visitam. A sessão deve ter pouco ou nenhum combate; em vez disso, pode se concentrar em trabalho comum, visitas a familiares

e amigos, encontros românticos, atos de caridade ou simples recreação. Reuniões com heróis PdMs, ou mesmo com vilões, devem se concentrar em que tipo de pessoas eles são, não em vencê-los em uma luta.

Claro, ainda pode ser interessante se todos os heróis fizerem algo juntos. Por exemplo, todos eles podem sair na cidade por uma noite. Estudantes do ensino médio podem participar de um dos grandes bailes de sua escola, ou heróis influenciados por anime podem visitar uma casa de banhos. Ou alguns heróis podem fazer coisas juntos em pares ou pequenos grupos quando o grupo maior se separa. Os MJs podem querer mencionar essas opções para seus jogadores. Observar como os heróis interagem quando não há nenhum vilão para derrotar e nenhuma missão para completar pode adicionar profundidade a uma campanha e construir novos relacionamentos dentro da equipe.

EM QUALQUER “ONDE” OU “QUANDO”

Tanto poderes inatos ou dispositivos podem dar aos heróis acesso a lugares que seres humanos normais não podem ir: o fundo do oceano, o interior da Terra, o espaço sideral, o passado ou o futuro, mundos paralelos ou outros planos da realidade (veja *Horizontes Expandidos*, pág. 141). Visitas a tais reinos podem ser o tema de novas aventuras.

Muitas vezes a ocasião para a visita é uma crise no mundo onde o herói costuma atuar. Ele pode enfrentar um ataque de algum reino exótico e seguir os atacantes no caminho de volta para enfrentá-los. Seu Aliado ou Dependente pode ser sequestrado em um lugar distante, ou simplesmente estar perdido lá, e precisa ser resgatado. Ou o outro domínio pode ser uma possível fonte de ajuda contra algum perigo extraordinário. Alguns heróis têm seres em outros reinos como Patronos e precisam se reportar a eles de tempos em tempos.

Também é possível que um super simplesmente queira explorar novos mundos estranhos. Sua carreira heroica na Terra pode não consumir todo o seu tempo, ou pode ser uma atividade secundária para ele. Alguns meta-humanos até ganham seus poderes no decorrer de suas primeiras viagens a lugares exóticos. Esse tipo de história de origem remonta a alguns dos mais antigos mitos conhecidos e reflete os rituais de iniciação de muitas sociedades, como missões de visão indígena americana.

Um super que visita essas terras repetidamente pode adquirir relacionamentos duradouros com seus habitantes. Os quadrinhos dão exemplos como a participação de Superboy e Supergirl na Legião dos Super-Heróis do século 30, ou o alistamento do Lanterna Verde na Tropa dos Lanternas Verdes de todo o universo. Visitantes de reinos distantes também podem vir à Terra e até viver com o herói, especialmente em fantasia e terror sobrenatural, que oferecem exemplos como a discípula do Doutor Estranho, Clea, e o aliado demoníaco de Angel, Lorne.

Esse tipo de história aproxima a aventura heroica da ficção científica clássica e da fantasia. Pelo menos quando o outro mundo é introduzido pela primeira vez, a ênfase da situação deve estar nas maravilhas a serem encontradas lá. Os MJs devem tentar criar habitantes e costumes exóticos para que os jogadores fiquem um pouco inseguros; heróis que atacam e iniciam lutas correm o risco de encontrar inimigos que não sabem como derrotar. Se eles retornam e o lugar se torna familiar, os jogadores rapidamente passam a considerá-lo uma mera comodidade; deixá-los fazer isso desde o início os priva da principal recompensa desse tipo de história.

INVASÕES

Supers normalmente operam em tempos de paz e seguem regras de combate que fazem sentido nesses períodos, como não usar força letal. Envolvê-los em uma guerra fornece um teste de sua devoção a essas regras, ou uma oportunidade de realizar jogos sob diferentes normas.

Meta-humanos operam principalmente em mundos que não são muito diferentes do mundo real, exceto, é claro, que eles têm supers. Se as grandes potências do mundo real estão em paz, eles provavelmente não irão para a guerra em uma história de aventura em quadrinhos. Tê-los fazendo isso provavelmente não seria adequado: um conflito convencional pode se arrastar por meses, em vez de ser resolvido por uma luta climática, enquanto uma guerra nuclear pode terminar muito rapidamente e pode mudar totalmente o cenário da campanha. Claro, a ameaça de guerra pode adicionar tensão a um cenário. E se o mundo real *está* em guerra, os supers estarão envolvidos nesse confronto; o desafio do MJ é explicar por que eles não vencem em poucos dias e mandam as tropas de volta para casa.

As guerras fictícias às vezes envolvem nações relativamente pequenas, como Latvéria da Marvel, ou o Grão-Ducado de Fenwick em *O Rato Que Ruge*. Em cenários heroicos, tais países podem ser governados por vilões que acham conveniente a imunidade diplomática ou gostam de ter súditos obedientes aos seus caprichos. É plausível que um conflito travado por tal nação termine rapidamente, especialmente se os poderes de seu governante forem seu maior ativo militar. Colocar um pequeno país fictício nos Balcãs, no Himalaia ou no Caribe não atrapalha muito o mapa político do mundo.

Outras invasões vêm de terras habitadas sob o mar ou dentro da Terra, ou de mundos habitados no espaço; veja *Horizontes Expandidos* (pág. 141). Mesmo cronologias paralelas ou outros planos podem invadir o planeta. Qualquer ameaça em grande escala pode fornecer uma oportunidade para heróis de diferentes países trabalharem juntos, ou até mesmo para alguns vilões se juntarem a eles, na esperança de manter a Terra segura para a vilania humana! Tanto os filmes quanto os quadrinhos geralmente assumem que, uma vez derrotado o ataque, os invasores convenientemente vão embora e evitam mais contato com a humanidade.

MONSTROS

De muitas maneiras, os monstros são muito parecidos com os vilões: eles têm a mesma enorme capacidade de causar danos e a mesma indiferença pela vida humana. O que eles não têm são planos. Os monstros que os heróis lutam são tipicamente não-sapientes e bestiais. Muitas vezes são animais ou mesmo plantas mutantes por experimentos científicos malucos, tecnologia industrial ou testes de armas e, portanto, símbolos da humanidade perturbando o equilíbrio da natureza. Às vezes eles são criaturas naturais de lugares remotos, incautamente trazidos de volta à civilização, como King Kong, ou perturbados para ir lá por conta própria, como Godzilla. Ocasionalmente, monstros são soltos por invasores de lugares onde tais criaturas existem, servindo como armas vivas.

Histórias sobre monstros normalmente se concentram na batalha com a criatura. Um padrão comum é uma luta inicial com o monstro, que vai mal porque é muito poderoso para ser derrotado por supers comuns; um período de pesquisa ou invenção, à medida que se aproxima de uma grande cidade ou outro alvo; e uma segunda batalha maior, onde os heróis aprenderam o suficiente para reverter a situação. MJs devem se preocupar com danos colaterais em grande escala em tais cenários, para mostrar aos PdJs quão séria é a necessidade de sua ajuda.

“É verdade”, disse Boddo. “Mas o homem comum está em desvantagem semelhante sempre que confronta alguém que é consideravelmente mais inteligente ou mais experiente do que ele, ou que simplesmente aponta uma arma para ele. E é muito mais provável que ele encontre dificuldades como essa.”

James H. Schmitz, Undercurrents

OPRESSÃO E REBELIÃO

Alguns heróis combatem, não criminosos, mas policiais — junto com soldados, espões e outros agentes de seus próprios governos (ou de outras pessoas). Se um regime é brutal ou repressivo, enfrentá-lo pode ser um ato de virtude heroica. Alguns heróis podem começar suas carreiras para se opor a tal governo, adotando identidades secretas para evitar serem presos; outros podem se tornar fora da lei ou subversores quando levados a isso por autoridades legais que os consideram criminosos ou inimigos do Estado. Esse tema remonta a heróis “normais” como o Pimpinela Escarlate e o Zorro, e apareceu em séries recentes como *V de Vingança*.

Heróis desse tipo podem participar ativamente no desenvolvimento de seus próprios cenários. Eles não precisam procurar alvos de oportunidade. Os governos são grandes e altamente visíveis, e operam a partir de locais fixos. Qualquer um que tente derrubá-los pode escolher seus próprios objetivos e gastar tempo pesquisando alvos antes de entrar em ação. A parte do MJ é estabelecer dicas de locais adequados para atacar e estar pronto para responder a perguntas enquanto a equipe investiga e planeja.

Por outro lado, os arcos da história para esses heróis tendem a ser conduzidos pelo regime ao qual se opõem. O governo tem o poder nesse tipo de cenário; se não o fizesse, os heróis não estariam trabalhando contra ele em segredo. Um arco multisessão pode surgir de alguma nova estratégia ou agente contra o qual os heróis precisam se defender, enquanto ainda desferem golpes significativos contra seus opressores.

Idealmente, uma história desse tipo termina com os heróis sendo inocentados aos olhos do público. Em uma história de opressão temporária, eles limpam seus nomes ou desacreditam as políticas imprudentes que negam seus direitos. Em uma história de opressão duradoura, eles desacreditam o regime como um todo, induzindo o povo a se voltar contra ele e aclamar novos líderes para governar melhor. O segundo tipo de história pode encerrar uma campanha, é claro; os MJs devem certificar-se de que os jogadores saibam que, uma vez que eles atinjam suas condições de vitória, as coisas se acalmarão.

OUTRAS VIDAS

Uma variação interessante, principalmente para jogadores que enfatizam a interação dos personagens, é um cenário onde os PdJs são inseridos em outras vidas, esquecendo suas identidades heroicas. Muitas vezes isso é o resultado dos planos de algum inimigo para tirá-los do caminho sem realmente matá-los; pode ser um inimigo honrado, ou um sádico que quer atormentar seus inimigos, ou pode ser parte de algum plano elaborado que precise dos heróis vivos. Também é possível que o esquecimento ocorra por meios menos malévolos, como um desejo formulado descuidadamente, um encontro com uma força sobrenatural ou aprisionamento em uma realidade virtual.

Em algumas versões dessa trama, os heróis esquecem completamente que possuem habilidades incomuns e se acomodam para levar a vida cotidiana como cientistas, detetives particulares ou diletantes milionários. Em outros, assumem papéis que enfatizam suas peculiaridades, mas as reinterpretam — transformando-os em aberrações de circo ou internos de manicômios. Ambos os tipos de história permitem que eles explorem quem eles poderiam ter sido em outras circunstâncias; o segundo tipo pode dar forma externa e visível às dúvidas sobre suas carreiras heroicas.

Normalmente, tudo o que precisa mudar são as próprias memórias dos heróis. Mas também é possível reescrever a história, criando uma linha do tempo onde nunca tiveram suas origens e vidas heroicas. Tais histórias são resolvidas quando os heróis voltam a um momento anterior à mudança e a impedem.

A melhor maneira de apresentar essa situação é colocar os supers em vidas alternativas sem memória de como chegaram lá ou de nunca terem sido diferentes. Em seguida, deixe-os perceber as coisas que não se encaixam e procurar explicações. Para aumentar a tensão, as pessoas ao seu redor não percebem nada de estranho e até questionam a sanidade dos personagens. Enquanto investigam, eles podem redescobrir seus próprios poderes, encontrar as forças ocultas que os mantêm presos e, eventualmente, seguir pistas até um clímax que revela a verdade. Se suas vidas imaginárias podem se tornar atraentes, e especialmente se eles têm laços emocionais com as pessoas nessas vidas, desistir deles para voltar a ser heróis pode ser uma fonte de conflito emocional.

TUMULTOS

Em alguns cenários, os supers são impopulares ou até mesmo amplamente odiados. Por exemplo, mutantes no Universo Marvel são o foco do medo público e da regulamentação governamental; um acontecimento na história de *Watchmen* de Alan Moore foram manifestações protestando contra a intervenção de justiceiros mascarados durante uma greve policial. Supers em tais cenários podem precisar lidar com multidões enfurecidas.

Essas multidões podem ameaçar os próprios heróis, especialmente se suas verdadeiras identidades forem tornadas públicas. O público pode estar atrás de supers recém-revelados, talvez assustados ou inseguros de seus poderes. Ou eles podem simplesmente estar causando destruição geral.

Lidar com tumultos testa as convicções éticas da maioria dos heróis. Eles precisam usar a força para conter as multidões, mas, ao mesmo tempo, liberar completamente seus poderes pode matar inimigos que são simplesmente humanos irritados. Por outro lado, uma multidão furiosa pode ser mortal para seus alvos ou para qualquer um que se ponha em seu caminho. Os heróis precisam decidir quanta força usar e quando. Heróis cujos poderes podem restringir, incapacitar ou intimidar seus inimigos sem dano duradouro, têm uma vantagem. MJs devem usar as regras para *Exércitos de Um Homem Só* (veja pág. 118) para tornar o combate mais rápido nessas cenas.



UMA MÃOZINHA

O foco principal de alguns heróis é menos combater o mal e mais ajudar as pessoas necessitadas. Isso toma a forma de ação direta, seja em emergências (por exemplo, um herói voador realizando missões de busca e salvamento) ou em trabalho voluntário de rotina (por exemplo, um curandeiro visitando um pronto-socorro). Alguns também podem se envolver em atividades organizacionais, aparecendo em eventos de arrecadação de fundos ou até mesmo fundando suas próprias instituições de caridade. Em uma campanha de Código dos Quadrinhos, um herói pode ter tempo para tirar um gatinho de uma árvore; em uma campanha absurda, ele pode passar a maior parte do dia nesse tipo de missão.

Também é possível que um super ofereça ajuda em sua identidade secreta, seja sem usar seus poderes ou empregá-los discretamente. Se ele pertence a um grupo cujos membros conhecem as identidades secretas uns dos outros, ele pode até recrutar seus companheiros de equipe.

Dar ajuda eficaz raramente exige habilidades de combate. Muitas vezes requer boas perícias sociais, para lidar com as pessoas que o herói está ajudando.

Na maioria das campanhas, os cenários em que oferecem uma mãozinha são uma mudança de ritmo, não uma rotina constante. Mas cenas curtas tecidas no fundo de uma campanha podem dar uma sensação mais forte de HQs clássicas de super-heróis ou adicionar profundidade à caracterização em uma campanha cinematográfica ou especulativa. Heróis que fornecem tal ajuda publicamente devem ganhar maior confiança pública, muitas vezes na forma de uma Reputação favorável. Até mesmo um herói em uma campanha noir pode encontrar pessoas para ajudar — talvez pessoas que possam lhe fornecer Contatos das ruas.

Conflito Entre Personagens

As equipes regularmente têm conflitos pessoais entre os membros; isso faz parte do gênero desde os primeiros títulos da Marvel no início dos anos 1960. Quanto disso incluir em uma campanha depende do MJ e dos jogadores. Os relacionamentos pessoais podem ser ignorados, explorados em um episódio ocasional de “dia de folga” (veja pág. 93) ou entrelaçados em cada sessão.

Mas alguns tipos de conflito causam problemas em situações de combate ou em missões. Os membros da equipe podem não concordar sobre o que conta como força legítima, ou se salvar vidas tem precedência sobre derrotar o inimigo ou outras “regras de combate”. A liderança da equipe pode estar em disputa. Conflitos desse tipo podem facilmente impedir um grupo de fazer o melhor contra seus inimigos. Em casos extremos, os membros da equipe podem acabar brigando entre si!

É melhor que o MJ e os jogadores concordem com antecedência se querem que a campanha inclua esse tipo de conflito. Se não o fizerem, eles precisam estabelecer as regras sob as quais a equipe opera desde o início, e os jogadores precisam projetar personagens que sigam essas regras por qualquer motivo. (Os MJs podem permitir que os jogadores definam as regras da equipe como um Código de Honra, Dever ou Voto.) Sem tais regulamentos, eles devem estar prontos para gastar tempo de jogo na resolução de conflitos operacionais. MJs seguindo convenções dramáticas de HQs clássicas de super-heróis podem optar por permitir breves “tempos” no meio da batalha enquanto companheiros de equipe resolvem suas diferenças, sem penalizar os heróis. Ou supers com postura profissional podem concordar em seguir as decisões do líder atual em campo — e depois debater o assunto em particular quando a batalha terminar.

IDEIAS DE AVENTURAS

Para o MJ que precisa criar um enredo com pressa, aqui estão alguns pontos de partida.

A Suplicante: Uma adolescente chega a uma equipe para pedir ajuda. Alguns dias atrás, a casa de seus pais foi atacada durante a noite por inimigos de aparência estranha com armas misteriosas. Seus pais foram mortos rapidamente, mas ela conseguiu escapar e, no processo, descobriu que tinha poderes sobre-humanos anteriormente inimagináveis. Agora ela está com medo de que os atacantes possam estar perseguindo-a e quer proteção. Se os heróis investigarem, descobrirão que a casa da garota foi completamente destruída pelo fogo, e que a própria garota, apesar de sua aparência completamente humana, tem uma estrutura genética como nada na Terra. Na verdade, ela pertence a uma raça alienígena de xenófobos que consideram os seres humanos como monstros hediondos que precisam ser exterminados. Eles querem inteligência militar, mas seu medo irracional os torna incapazes de suportar o contato humano; em vez disso, eles bioesculpiram uma criança em forma humana e a deixaram em uma cidade da Terra onde ela ga-

nhou seus pais adotivos. Agora seus criadores querem recuperá-la, mudá-la de volta para sua forma “adequada” e interrogá-la — sem perceber que, aos olhos dela, *eles* são as monstruosidades aterrorizantes. Como os heróis podem impedir os planos dos alienígenas, e eles devem contar à garota sobre sua verdadeira ascendência?

Descida ao Inferno: A análise de relatórios de crimes recentes revela uma tendência perturbadora para os membros de uma equipe: várias das habilidades e métodos dos criminosos se assemelham aos de heróis conhecidos. Muitos de seus companheiros heróis se tornaram maus, ou são impostores, gêmeos malvados ou outros sócias? Seja porque eles fizeram as perguntas erradas, ou porque foram traídos por um companheiro de equipe que foi secretamente corrompido, eles foram capturados pelo vilão mestre e submetidos ao seu processo de recondicionamento. Isso envolve administrá-los uma droga que causa amnésia e depois expô-los a um ambiente de realidade virtual que joga com seus medos e fraquezas e os tenta a violar sua própria ética. Eles têm força de vontade para resistir ao processo de lavagem cerebral e podem recuperar suas memórias antes que o condicionamento esteja completo?

Extinto: Um novo programa de teste para descarte de resíduos radioativos envolve selá-los no subsolo profundo, envoltos em cristais impermeáveis. Infelizmente, a radiação tem um efeito colateral: os restos fossilizados de um antigo tiranossauro, exposto à energia, ganharam uma misteriosa aparência de vida. (Em uma campanha de 1950, este poderia ser apenas um dos muitos efeitos misteriosos da radioatividade; em uma campanha de 2000, o espírito da Terra pode estar repreendendo a imprudência humana.) Agora, a cidade natal dos heróis está sendo atacada por um dinossauro carnívoro morto-vivo com Corpo de Pedra. Eles podem encontrar uma maneira de derrotar o monstro e evitar danos colaterais?

Logan: Sim, isso foi realmente terrível. Mas você precisa melhorar sua autopiedade. Parece até que o professor Summers tá na sala... Isso é o combate.

– Surpreendentes X-Men

Indo a Lugar Nenhum Rapidamente: Os heróis residentes de uma grande cidade têm uma série de encontros com criminosos de rua que se movem e lutam em velocidade sobre-humana. Os relatórios da polícia mostram que este é um problema generalizado. Os criminosos não são supers de pleno direito, mas são difíceis de lidar com a aplicação da lei convencional. Para piorar as coisas, os membros de gangues rivais parecem ter uma velocidade similarmente aumentada e estão se preparando para uma grande briga sobre quem domina a cidade. A investigação revela indícios de que o poder é produto de uma nova droga disponível nas ruas. Mas os heróis podem rastrear e dismantelar a fonte antes que as gangues entrem em guerra e antes que outros traficantes aprendam a produzir a nova droga?

Invasão de Domicílio: Um velho inimigo da equipe fugiu da prisão e está em busca de vingança. Ele lhes deu uma luta dura da última vez, sozinho; agora ele recrutou vários aliados superpoderosos, incluindo um ou dois desconhecidos que querem fazer seus próprios nomes. Em vez de esperar que os heróis o localizem, ele leva a luta até eles, atacando-os em sua sede durante uma de suas reuniões — e um de seus aliados é um desenvolvedor que sabotou vários de seus sistemas defensivos (veja *Sabotagem*, pág. 111). Quão bem os heróis podem se defender quando são pegos de surpresa no que pensavam ser um lugar seguro?

Realizações Juvenis: O Vidente fez seu nome usando seus poderes de conhecimento para ajudar a polícia e várias equipes. Mas ele também os usa para localizar jovens com metapoderes ou habilidades incomuns e treiná-los, tanto em operações quanto em ética. Ele aborda uma superequipe estabelecida com um pedido incomum: ele gostaria que eles levassem vários de seus alunos avançados em suas patrulhas regulares por uma semana, dando a eles uma ideia clara do que os heróis realmente fazem. Os aprendizes têm uma variedade de poderes bastante bem desenvolvidos (seu valor em pontos deve ser cerca de 75% dos heróis), mas eles também têm personalidades distintas, cada uma com alguns inconvenientes: o figurão que é um pouco ansioso demais para correr riscos, o fã obsessivo com conhecimento impressionante de curiosidades de supers, a certinha que é um pouco ingênua, ou o jovem arrogante cujo senso de sua própria superioridade pode levá-lo à vilania. Naturalmente, esta acaba por ser uma semana extraordinariamente excitante, com muito mais ação do que o habitual.

Tremores: Ao longo de várias aventuras, a cidade onde os heróis operam passa por uma série de pequenos terremotos. Em seguida, eles recebem informações perturbadoras de seus contatos da polícia ou do governo: eles receberam uma mensagem de alguém que se autodenomina “Corindo”, que afirma ter *causado* os terremotos. Para provar suas afirmações, ele prevê a data, hora, epicentro e magnitude do próximo evento sísmico — que acontece na hora certa, embora a cidade consiga suprimir as notícias de sua previsão. Corindo acrescenta que se ele não for pago, um novo terremoto, muitas vezes mais forte, vai devastar a cidade. Os heróis podem rastrear sua base e acabar com seus planos antes que a cidade seja arruinada, seu tesouro seja drenado ou a notícia se espalhe e cause pânico em massa?



CAPÍTULO SEIS

FEITOS INCRÍVEIS

O Perdigueiro mostrou seu distintivo, e o policial uniformizado o deixou passar pela fita de isolamento. O interior do prédio estava surpreendentemente limpo, com exceção da meia dúzia de cadáveres em que a equipe da perícia estava trabalhando. Jenkins acenou para ele; ela tinha trabalhado com ele antes.

“Ei, Marie”, disse ele. “Parece ruim. Qual é a necessidade especial?”

“Bom te ver. É um trabalho profissional; não vamos conseguir muitas provas materiais, embora estejamos trabalhando nisso de qualquer maneira. Mas precisamos saber como os criminosos entraram, passaram pela segurança do prédio e como eles mataram todas essas pessoas sem estragar mais a cena. Pode ser um grupo grande, mas isso faz com que a furtividade fique difícil de explicar; poderia ser um super.”

“Certo. Vou ver o que consigo descobrir. Onde posso sentar?”

Jenkins conseguiu uma cadeira para ele, e ele se sentou e esvaziou sua mente, deixando que seus sentidos alcançassem a sala. Com o passar dos minutos, o crime foi se reconstruindo para ele, como um vídeo entrando em foco. Ele podia ver uma vítima após a outra cair, sangrando do que pareciam ser feridas de faca — mas sem facas. Ele rebobinou a cena, e pegou o primeiro espirro de sangue da garganta de uma mulher; e para trás um pouco mais, e ele podia apenas vislumbrar o brilho do metal. Ele se concentrou e sentiu sua mente recuar da imagem que estava tentando formar.

Tentou novamente, com outra vítima, e sentiu a mesma resistência mental.

Ele se concentrou na vítima e percebeu que o homem não estava olhando na direção de onde o ataque veio. Ele estava com a cabeça virada para o lado e um olhar de pânico no rosto. Era como se ele e Perdigueiro estivessem tendo o mesmo problema de concentração. Perdigueiro então tentou ampliar seu foco e percebeu que durante toda a série de assassinatos, havia lugares na sala que ele não conseguia olhar. Dois deles, movendo-se, deixando um rastro de feridas fatais. Ele tentou concentrar sua atenção no espaço que ocupavam, e sentiu sua mente deslizar.

Mas talvez houvesse outra maneira, se ele conseguisse. Fechou os olhos, desacelerou a respiração e se concentrou... e ele construiu os rastros que os dois assassinos invisíveis seguiram. Ele os prolongou para fora da sala e depois para fora do prédio, descendo a rua até um carro estacionado. Ele não conseguia ver as placas; tão fora de alcance, estava embaçado. Ele a observou se afastar, para Sheridan, e seguir para o norte. Era tudo o que ele podia fazer para manter o rastro.

“Jenkins”, disse ele. Ele a sentiu de pé ao lado dele, embora não a visse. “Preciso de alguém para dirigir um carro comigo.”

“Vamos nessa!”, disse ela. “Tranh, você pode assumir aqui?”

Demonstrações impressionantes de poder ou habilidade são uma grande parte do gênero supers, como observado no Capítulo 1. Este capítulo discute como retratar tais feitos em termos de mecânica **GURPS**. Estes ocorrem fora do combate; veja o próximo capítulo para regras que se aplicam a situações de combate.

Ao longo deste capítulo e do próximo, quando modificadores de atributos ou testes de habilidade são discutidos, considere que um personagem com um poder relevante pode aplicar o Talento para aquele poder como um modificador. Exceções são mencionadas.

RPG DE HQS CLÁSSICAS DE SUPER-HERÓIS

As campanhas Supers são geralmente jogadas no estilo de HQs clássicas de super-heróis. Isso é como o estilo cinematográfico, só que mais ainda. Qualquer forma de interpretação cinematográfica exige uma abordagem diferente das regras e mecânicas do jogo.

A ação cinematográfica deve ser visualmente convincente, em vez de estritamente realista; se uma ação pudesse ser mostrada em uma tela de cinema e parecer crível, deveria funcionar nesse tipo de jogo. A reprodução cinematográfica deve ser rápida. Os MJs devem evitar detalhes realistas que exijam testes adicionais ou muita matemática, especialmente aqueles que prejudicam a competência dos heróis. Se um herói cinematográfico se balançar de um candelabro, não faça um teste para ver se ele o arranca do teto ou se perde o controle e cai no chão; deixe-o se beneficiar disso lutando contra um vilão cinematográfico ou uma multidão de inimigos menores.

O combate em HQs clássicas de super-heróis leva esse princípio adiante. Há atividades que fazem sentido nas páginas de uma história em quadrinhos, mas não se traduzem bem em filme live-action — por exemplo, longos discursos de heróis e vilões em cenas de ação. Uma campanha de HQs clássicas de super-heróis deve permitir essas cenas. Os poderes dos heróis também são mais extremos do que os de suas contrapartes cinematográficas, graças a não serem limitados por um orçamento de efeitos especiais.

Finalmente, existem algumas regras cinematográficas que são mais adequadas para campanhas totalmente absurdas.

Mestres são livres para escolher suas próprias regras especiais para suas campanhas, mas eles podem achar as seguintes listas úteis como desvantagens padrão para os vários jogos.

REGRAS PARA CAMPANHAS CINEMATOGRAFICAS

Perícias Curinga. Este volume oferece uma longa lista de novas perícias curinga (veja pág. 36) para complementar as da pág. MB175 e as usa em muitos modelos. Cada perícia curinga tem uma lista de perícias comuns que ela substitui. Alguns jogadores podem preferir personagens com níveis altos em algumas perícias comuns, gastando menos pontos em outras perícias ou até mesmo confiando em predefinidos — e eles têm o direito de fazê-lo. Mas a lista de perícias convencionais substituídas não é o todo de uma perícia curinga; igualmente importante é a possibilidade de substituí-la por *qualquer* teste de habilidade relacionado ao seu foco central. Por exemplo, um herói com Espada! pode usá-la para testes de Salto ou Acrobacia, se ele estiver empunhando uma lâmina no momento, ou para Trato Social se ele estiver usando sua espada socialmente, ou mesmo para Mímica/Pantomima se ele a usar como uma vareta. Se um teste de habilidade o ajudar no combate com espadas ou envolver o uso de uma espada para qualquer propósito, um teste de Espada! pode substituí-lo. O mesmo se aplica a qualquer outra perícia curinga. Para equilibrar as perícias curinga com as perícias comuns, os MJs devem manter os personagens com perícias convencionais nas definições exatas do que essas perícias podem fazer — mas deixe os personagens com perícias curinga improvisarem livremente, contanto que pareça bom.

Sem Testes Inconvenientes. Os MJs devem permitir que os heróis comprem qualidades que os isentem de testes de habilidades ou de atributo para realizar tarefas de secundárias, ao longo das cordas ou teias da qualidade Balançar, que garante que um personagem possa encontrar lugares para prender suas cordas. Tal qualidade deve exigir ter *pelo menos* um atributo, perícia ou poder com NH 16 ou melhor. Qualidades desse tipo nunca devem isentar um herói de fazer um teste para atacar, defender ou realizar uma tarefa importante; em vez disso, deve dispensar testes para realizar tarefas secundárias que tornam essas tarefas primárias possíveis, ou para completar atividades rotineiras como viajar de um ponto a outro. Por exemplo, um herói pode comprar a isenção de fazer um teste de Percepção do Corpo depois de se teleportar, ou ter sua arma falhando em um duelo, ou até mesmo fazer um teste de Sacar Rápido para sacar sua arma. Essas exceções aceleram o jogo reduzindo os testes e evitando o espetáculo nada heroico de PdJs falhando em alguma tarefa por causa de um azar aleatório. As qualidades devem isentar apenas uma atividade específica coberta por uma perícia, e os MJs devem se sentir à vontade para negá-la se a perícia estiver sendo usada de forma dramática — por exemplo, em uma Disputa Rápida de Saque Rápido para ver quem saca primeiro.

Os MJs também podem escolher simplesmente desconsiderar tais testes para que todos os personagens continuem jogando ainda mais rápido. Em uma campanha conduzida dessa forma, os PdJ não deveriam ter qualidades de isenção!

*Salve Hydra! Hydra imortal!
Nós nunca seremos destruídos!
Corte um membro e mais dois
tomarão seu lugar!*

*— Juramento Hydra, Nick Fury,
Agente da S.H.I.E.L.D.*

REGRAS PARA CAMPANHAS DE HQS CLÁSSICAS DE SUPER-HERÓIS

Esforço Adicional. As regras no **GURPS** oferecem a opção de esforço adicional (págs. MB356–357), permitindo que os heróis excedam seus limites normais por uma pequena margem. MJs de campanhas de HQs clássicas de super-heróis podem querer permitir mais do que isso. Veja *Além dos Limites*, pág. 112, para algumas opções.

Integridade Estrutural. A superforça em campanhas realistas é limitada pela capacidade do objeto de resistir ao ser levantado. Levantar um carro do chão pelo para-choques é menos provável do que simplesmente arrancar o para-choques da carroceria do carro. Em campanhas de HQs clássicas de super-heróis, os heróis podem levantar qualquer coisa que possam agarrar sem se preocupar com a integridade estrutural.

Solilóquios. Os personagens não estão limitados em cenas de ação ao que eles realmente podem dizer na duração de 1 segundo de um turno. Um herói e um vilão podem trocar discursos curtos no tempo necessário para dar um soco cada. Isso não deve ser usado para discussões táticas reais entre membros de uma equipe; destina-se a fins dramáticos.

REGRAS PARA CAMPANHAS ABSURDAS

Capangas Ineptos. Vilões em campanhas absurdas recrutam capangas que não podem fazer nada de útil em uma batalha — dê a eles habilidades mínimas de combate. Sua principal função parece ser construir o ego do vilão ouvindo seus discursos, cumprindo seus caprichos e bajulações em geral.

Super-Solilóquios. Um herói ou, mais frequentemente, um vilão pode cair no solilóquio, dando a seu inimigo uma chance livre contra ele. Isso acontece rotineiramente com personagens que têm Retórica Compulsiva. Outros podem ser induzidos a ele por um teste de Influência adequado, geralmente baseado em Lábria ou Oratória; eles têm um redutor de -5 para resistir se seus inimigos souberem de uma de suas desvantagens mentais, se os jogadores descobrirem por sorte, ou se seus inimigos o diagnosticarem com um teste de Psicologia ou Criminologia-2.



FORÇA BRUTA

A categoria mais antiga e simples de feitos heroicos é levantar pesos enormes, dobrar aço com as próprias mãos e outras demonstrações de força. Esta foi o carro-chefe das habilidades do Super-Homem de suas primeiras histórias publicadas; antes disso, heróis com poder incrível apareceram em histórias desde os pulp (como *Gladiator* de Philip Wylie) até o Antigo Testamento (Sansão derrubando o templo filisteu).

LEVANTAR PESOS ENORMES

Super-Homem começou forte o suficiente para levantar um automóvel, mas à medida que sua carreira progredia, seus escritores o tornaram cada vez mais forte, até que ele pudesse empurrar planetas para fora de suas órbitas. Poucos outros supers atingiram esse nível de poder, mas a inflação de força era uma característica comum dos quadrinhos; o Coisa, da Marvel, por exemplo, começou capaz de levantar algumas toneladas, mas acabou conseguindo muitas vezes isso. Descrever um personagem **GURPS** que pode levantar toneladas é bastante simples: ST 100 dá uma Base de Carga de 1.000 kg, ou uma tonelada, e uma Carga muito pesada de 10 vezes mais. Um jogador que simplesmente quer alta capacidade de levantamento pode pegar ST de Levantamento ao invés de ST, economizando pontos; ST de Levantamento +90 custa 270 pontos, facilmente dentro do orçamento de pontos para campanhas supers. Mas cargas realmente grandes custam muito mais pontos.

Existem várias maneiras de superar essa limitação.

A perícia Levantamento permite que um teste aumente a capacidade de levantamento de um herói (veja pág. MB354). Cada ponto na margem de sucesso no teste de habilidade dá +5% de Base de Carga. Isso representa saber como se posicionar para aplicar a força de forma mais eficaz; não custa fadiga. Por exemplo, um herói com ST 100 e Levantamento-15, com um resultado de 10, poderia aumentar sua Base de Carga em $5 \times 5\%$, ou 25%, para 1.250 kg.

As regras de esforço adicional representam forçar o corpo além de seus limites normais de desempenho por meio de força de vontade heroica (veja pág. MB357). Este esforço *custa* PF. O personagem decide quanto adicionar à Base de Carga, gasta 1 PF e faz um teste de Vontade com redutor de -1 a cada 5% de aumento; se for bem-sucedido, ele ganha a ampliação pretendida. O bônus máximo é de +100%. Por exemplo, um herói com ST 100 e Vontade 15 pode aumentar sua Base de Carga em $5 \times 5\%$, ou 25%, para 1.250 kg com um teste de Vontade-5, ou 10. Isso não é tão bom quanto usar a perícia Levantamento — custa PF e pode não ter sucesso — mas qualquer personagem pode tentar.

Um herói pode tentar obter os benefícios combinados da perícia Levantamento e esforço adicional. Isso é representado como um único teste de Levantamento baseado em Vontade, com -1 por +10% adicional de Base de Carga, custando 1 PF. O bônus máximo ainda é de 100%. Por exemplo, um herói com ST 100 e NH do Levantamento baseado em Vontade de 15, poderia aumentar sua Base de Carga em $5 \times 10\%$, ou 50%, para 1.500 kg com um teste de Levantamento-5, ou 10.

A perícia Golpe Poderoso, disponível para artistas marciais com Treinado por um Mestre e para supers com a qualidade Treinamento Incomum, pode ser usada para obter um aumento maior na força de levantamento, geralmente após um ou mais turnos de concentração. Veja pág. MB202 para detalhes.

Para campanhas heroicas, os MJs podem permitir um esforço adicional divino, conforme o **GURPS Poderes**: ignora o limite de +100% em bônus por esforço adicional e permite que alguém gaste vários PF em uma única ação. Multiplique o bônus recebidos pelo

número de PF gasto: -1 por $(5 \times \text{PF})\%$, ou -1 por $(10 \times \text{PF})\%$ para um teste de Levantamento baseado em Vontade. Por exemplo, um herói com ST 100 e Vontade 15 poderia gastar 5 PF para aumentar sua Base de Carga em $3 \times (5 \times 5)\%$, ou 75%, para 1.750 kg com um teste contra Vontade-3, ou 12. Heróis que seguem esse caminho se beneficiam da compra de Reservas de Energia utilizáveis com sua ST. Uma Reserva de Energia de 10 pontos, custando 30 pontos, permitiria que um herói com a perícia Levantamento aumentasse sua Base de Carga em +100% por um minuto para cada redutor de -1 em seu teste de Levantamento baseado em Vontade! Para simular heróis que ficam mais fortes quando estão com raiva ou desesperados, compre Reserva de Energia com Apenas em Emergências.

Os supers mais poderosos precisam de ainda mais força do que isso. Use a ampliação Superesforço na ST de Levantamento do **GURPS Poderes**, ou a ampliação Superesforço na ST geral da página 24 deste livro, para chegar a esse nível de poder.



DOBRAR BARRAS DE AÇO

Os supers também exibem sua força dobrando barras de aço, puxando elos abertos em correntes e feitos semelhantes. Estes podem ser representados em termos de **GURPS** como uma Disputa Rápida da ST do herói contra o mais alto entre o PV ou HT do objeto. Se o objeto tiver RD, subtraia-a primeiro da ST do personagem. Um sucesso significa que a barra se dobra ou os elos se abrem. Para este tipo de esforço, use ST de Levantamento em vez de ST de Golpe; este não é um golpe repentino, mas uma pressão constante.

Heróis que têm que lidar com barras enormes podem levar um tempo adicional para se preparar e acumular força máxima. Aplique o modificador de Tempo Adicional em sua ST (veja pág. MB346). Alguém que está tomando tempo adicional também pode gastar 1 PF para aumentar sua ST efetiva; isso requer um teste de Vontade com redutor de -1 por 5% de aumento na ST efetiva (veja pág. MB357). O MJ pode querer permitir um esforço adicional divino (definido em **GURPS Poderes**).

Heróis com o modificador Superesforço podem aplicar a força efetiva aprimorada que ele fornece. Eles *também* não podem obter os benefícios do esforço adicional comum ou divino, mas ainda podem gastar tempo adicional se precisarem.

VELOCIDADE INCRÍVEL

Muitos supers se movem super-humanamente rápido. Isso afeta tanto a velocidade com que viajam quanto a velocidade com que podem realizar tarefas.

VELOCIDADE DE VIAGEM

A velocidade de movimento de um herói determina seu raio operacional, ou a distância dentro da qual ele pode entrar em ação. Para o movimento no solo, isso é baseado em sua ritmo de corrida ritmada (pág. MB353). Um homem médio com HT 10 e 10 PF pode manter essa velocidade por 14 minutos; um homem em forma com HT 12 e 12 PF pode durar pouco mais de meia hora; um herói com HT 16 e 16 PF pode mantê-la por 594 minutos, ou quase 10 horas! A mesma duração se aplica ao voo ritmado ou à velocidade máxima da natação.

A velocidade de movimento no solo, para corrida ritmada, é igual ao Deslocamento Básico, aumentado em 20% para o bônus de disparada e dividido por 2; para um ser humano médio com Deslocamento Básico 5, são 3 metros por segundo. Isso dá um raio operacional de 180 metros por minuto, ou 2.520 metros para um homem médio. Um personagem Anfíbio ou Aquático tem a mesma velocidade e raio operacional na água; um habitante da superfície, quando na água, tem um quinto do Deslocamento Básico e nenhum bônus

de disparada — para um homem médio, 1 metro por segundo e um raio operacional de 840 metros. Um herói que voa tem Deslocamento aéreo igual ao dobro da Velocidade Básica; com atributos e características secundárias medianas, que são 5,5 metros por segundo e um raio operacional de 4.620 metros, em velocidade de voo ritmado.

Supers com Deslocamento Ampliado dobram sua velocidade de deslocamento e raio operacional. *É em vez de, não além* do bônus de disparada. Por exemplo, um nível de Deslocamento Ampliado (Ar) daria um Deslocamento aéreo de 10 metros por segundo, não 12 metros por segundo, em voo sustentado, aumentando o raio operacional para pouco mais de 8,5 km. Heróis com muito Deslocamento Ampliado podem ter raios operacionais de dezenas ou centenas de quilômetros.

Para distâncias maiores que isso, personagens em cenários modernos (NT5 e acima) normalmente viajam em algum tipo de veículo. Os veículos normalmente não cansam; seu raio operacional é o mesmo que sua Distância (págs. MB462–465). Os heróis podem ter motocicletas, carros velozes, hidrofólios, jatos ou até naves espaciais pessoais. Heróis inventivos, especialmente em ambientes retrotech, podem projetar veículos exóticos como autogiros ou dirigíveis; os supercientistas podem inventar a antigravidade ou o teletransporte. Veículos tracionados por esforço são outra opção (veja pág. 85): Patins ou patins de gelo permitem meio nível de Deslocamento Ampliado, e uma bicicleta permite um nível completo.

Em ambientes de baixa tecnologia, a maioria das pessoas depende de suas próprias pernas para o transporte. Use as regras de caminhada (pág. MB352) para deslocamento no solo, para uma viagem diária em km igual a $15 \times$ Deslocamento Básico. Personagens anfíbios ou aquáticos podem viajar a mesma distância pela água; os habitantes da superfície não podem cobrir uma distância significativa pela água. Os voadores podem cobrir $30 \times$ Velocidade Básica por via aérea, em km por dia. Um teste de Caminhada, Natação (para personagens Anfíbios ou Aquáticos) ou Voo adiciona 20% a esta distância. Cada nível de Deslocamento Ampliado dobra as distâncias de viagem diárias; isso é cumulativo com os benefícios de uma perícia de deslocamento. Assim, por exemplo, um velocista com Deslocamento Básico 6 e quatro níveis de Deslocamento Ampliado (Solo) poderia cobrir $90 \times 16 = 1.440$ km em um dia de viagem; um teste de Caminhada bem-sucedido aumentaria isso em 20% para 1.728 km.

Se um herói sai em patrulhas diárias, ele pode cobrir uma área circular com um raio em km calculado multiplicando por 0,38 a raiz quadrada de sua distância de viagem diária. (Se ele viaja caminhando, o raio é simplesmente seu Deslocamento.) Em um veículo, use a distância do veículo, ou sua Velocidade Máxima multiplicada por 8 horas, o que for menor, para calcular a área de patrulha. Se ele nem sempre patrulha a mesma área, multiplique sua viagem diária pelo número de dias que ele leva para percorrer todo o território antes de determinar o raio. Se ele souber de uma emergência em outro lugar em sua área de patrulha, ele será capaz de responder rapidamente a ela se estiver dentro de seu raio operacional.

MANOBRAR

Supers com Deslocamento Ampliado podem ter dificuldade em mudar de direção. Divida a velocidade de deslocamento total do super pelo seu Deslocamento Básico; o resultado é seu raio de rotação, em metros. Ele deve se mover pelo menos esse tanto de metros antes de mudar de direção; depois de fazer isso, ele pode mudar de direção e direcionamento em até 60°. Se ele virar após uma distância menor, ele deve fazer um teste de DX+3, com os seguintes modificadores:

Por Trás da Máscara: Tempos de Viagem Máximos

Para calcular até onde alguém pode continuar correndo a uma determinada velocidade, use o seguinte método.

Primeiro, determine quantos PF ele pode perder antes de ser reduzido a 1/3 de seu PF ou menos. Para um homem com 10 PF, isso significa 7 PF perdidos, reduzindo-o a 3 PF; para um herói com 16 PF, são 11 PF, reduzindo-o a 5 PF.

Esses PF são perdidos quando ele fracassa em um teste de HT ou da perícia Corrida. Descubra quantas jogadas ele pode tentar, em média, antes de perder tantos PFs. Para fazer isso, multiplique o PF a ser perdido por um dos seguintes números:

HT ou NH	Multiplicador	HT ou NH	Multiplicador
3	1,00	10	2,0
4	1,02	11	2,67
5	1,05	12	3,86
6	1,10	13	6,17
7	1,19	14	10,80
8	1,35	15	21,60
9	1,60	16+	54,00

Por exemplo, o homem médio tem um resultado de $2,00 \times 7 = 14,00$ testes de HT para 7 fracassos. O herói faz $54,00 \times 11 = 594,00$ testes de HT para 11 fracassos.

O tempo de corrida ritmada em minutos é igual a este número de testes de HT ou Corrida. O tempo de corrida em minutos é um quarto do tempo. A distância percorrida é $30 \times$ Deslocamento $\times$ tempo de corrida ritmada, ou $60 \times$ Deslocamento $\times$ tempo de corrida, em metros.

- Adicione o Talento apropriado.
- Adicione qualquer ampliação Bônus de Manuseio para o Deslocamento Ampliado.
- Subtraia qualquer limitação Redutor de Manuseio.
- -1 para cada múltiplo inteiro do Deslocamento Básico pelo qual sua velocidade atual excede seu Deslocamento Básico.

Além disso, rotacionar o expõe a forças g. A força-g para seu Deslocamento Básico é igual ao quadrado de seu Deslocamento Básico, dividido por 10. Se ele tiver Deslocamento Ampliado, dobre a força-g para cada nível de Deslocamento Ampliado. Qualquer força-g de 2,5 ou mais, exige um teste de HT, a menos que ele tenha Imunidade à Aceleração; uma fracasso resulta em efeitos prejudiciais da aceleração. Aplique os seguintes modificadores ao teste:

- -2 para cada duplicação de g (ou seja, -2 para 5g e acima, -4 para 10g e acima, e assim por diante).
- Adicione o Talento apropriado.
- +3 ou +8 se for Resistente à Aceleração.

Um fracasso no teste de manobra durante o deslocamento em alta velocidade resulta em perda de controle; veja págs. MB395–396. Um fracasso no teste para resistir às forças g resulta em perda de PF e pode levar ao desmaio; veja pág. MB433.

TEMPO E TRABALHO

Heróis com velocidade sobre-humana podem realizar ações que não sejam de combate em muito menos tempo do que o normal. Existem três maneiras diferentes de abordar isso.

Primeiro, um herói com o Talento para Velocidade ou Talento para Domínio do Tempo pode usá-lo para compensar penalidades no NH por realizar uma tarefa com pressa (pág. MB346). Por exemplo, um herói com Talento para Velocidade 4 pode realizar uma tarefa em 60% do tempo normal sem penalidade, ou em 10% do tempo normal com redutor de -5. Levar o tempo normal, ou uma redução menor no tempo, não concede bônus no NH! Cabe ao MJ permitir a conclusão instantânea de uma tarefa com -10 no NH; esta é uma opção cinematográfica, refletindo mais a incrível habilidade incrível do que velocidade em si — MJs estão no seu direito de permitir isso, mas não permita que um Talento de poder compense a penalidade. De qualquer forma, mesmo que o tempo reduzido seja inferior a um turno, não é possível concluir várias ações em um único turno.

Em segundo lugar, se o MJ permitir o poder de Controle (Tempo), o nível de Controle pode ser usado para compensar penalidades no NH pela pressa. Controle (Tempo) 10 *deve* permitir ações instantâneas sem redutores. Mas ainda não permite várias ações em um turno. Não aplique bônus de Talento e Controle (Tempo) na mesma ação! Os bônus de Controle (Tempo) *podem* dar um bônus líquido ao NH efetivo, diferente dos de um Talento.

INDESTRUTIBILIDADE

A capacidade de resistir a lesões físicas é útil principalmente durante o combate; veja *À Prova de Balas* (pág. 122) no Capítulo 7 para saber mais sobre essa habilidade. Mas a durabilidade física também é útil para sobreviver em ambientes hostis. Tais locais se enquadram em dois subtipos: aqueles que causam estresse, representados como perda de PF, e aqueles que causam lesão física real, representados como perda de PV ou morte por outras causas. Muitos aspectos de tais perigos e a capacidade de

Regra Opcional: Talentos para Velocidade e Bônus ao NH

Para MJs que estão dispostos a fazer alguns cálculos rápidos, há uma maneira justa de usar o Talento para Velocidade ou outros Talentos de poder para ganhar bônus no NH. Para fazer isso, primeiro determine qual grau de pressa pode ser compensado pelo Talento para Velocidade para uma penalidade ao NH de 0%. Tome essa porcentagem do tempo normal como o novo tempo base. Em seguida, aplique os multiplicadores de tempo extra (pág. MB346) a esse tempo base para ganhar bônus de perícia.

Exemplo: Rapidoidão ganhou o Talento para Domínio do Tempo 4 através de experimentação irresponsável com drogas recreativas. Fazer tarefas em 60% do tempo normal impõe uma penalidade de -4 ao NH; seu Talento compensa exatamente isso, dando a ele uma penalidade de 0. Então seu tempo base é 60% do normal. Ele recebe +1 no NH por levar $2 \times 60\%$ ou 120% do tempo normal; +2 para levar 240% do tempo normal; e assim por diante até +5 para levar 1.800% do tempo normal.

Para permitir várias ações em um turno, use Padrão de Tempo Alterado para todas as ações, ou Ataque Adicional apenas para ataques múltiplos. Para fatores de velocidade realmente incríveis, MJs podem optar por permitir o aprimoramento Supervelocidade para Padrão de Tempo Alterado.

A União Faz a Força

Um herói com Duplicação pode usá-la para aumentar sua produtividade no trabalho; o mesmo pode acontecer com um herói com Mente Segmentada, se o trabalho for puramente intelectual. (Os MJs podem optar por permitir ações físicas triviais como parte do trabalho intelectual, como digitar números em uma planilha.) Este livro fornece modificadores paralelos à Supervelocidade para ambos (veja no quadro acima).

Trate cada duplicata ou segmento como um trabalhador separado em uma tarefa demorada, conforme discutido na pág. MB346. A uma das duplicatas ou segmentos pode ser atribuído o papel de supervisor para coordenar os esforços dos demais. Isso exige um teste de Administração, com um bônus de +4 devido ao conhecimento superior do supervisor sobre as habilidades e limites dos trabalhadores. Outros bônus e penalidades são como na pág. MB346.

suportá-los são discutidos nas págs. MB428–441; esta seção adiciona mais algumas formas de dano e os poderes específicos que podem resistir a eles.

CALOR E FRIO

Sob certas condições, a exposição a ambientes quentes ou frios exige testes de HT ou de Sobrevivência baseados em HT (Deserto

para calor, Ártico para frio) para evitar a perda de PF. A vantagem padrão para lidar com tais condições é a Tolerância à Temperatura, geralmente representando isolamento térmico de peles, gordura subcutânea ou outras substâncias. Também é possível ser Resistente ou ter Imunidade ao Calor ou Frio (Ocasional) ou ao Estresse Térmico (Comum). Isso representa a capacidade de suportar mudanças na temperatura interna do corpo sem os efeitos metabólicos usuais, em vez da capacidade de prevenir essas mudanças por alguns meios físicos.

Ser Resistente ou mesmo ter Imunidade ao Estresse Térmico não protege contra lesões físicas reais de fontes de calor ou frio.

CHOQUE ELÉTRICO

A eletricidade causa dois conjuntos de efeitos: dano por queimadura de choques elétricos letais, e várias atribuições que são resistidas com testes de HT (págs. MB432–433). É possível ser Resistente ou ter Imunidade a choques elétricos; isso conta como uma condição Comum. Protege contra atordoamento, paralisia, inconsciência e ataques cardíacos. Também ajuda nos testes de Vontade para segurar objetos após um choque na mão ou no braço. Não protege contra queimaduras.

A Resistência a Danos pode proteger contra queimaduras causadas pela eletricidade; proteção *somente* contra eletricidade é comum. A RD inata é tipicamente equivalente à armadura não-metálica, e a RD limitada a ataques elétricos é sempre equivalente à armadura não-metálica; assim, concede um bônus nos testes de HT contra dano elétrico não-letal. Não o adicione aos testes de HT contra dano elétrico letal; esses testes são com redutor de -1 por 2 pontos de lesão sofrida, e essa lesão *já* foi reduzida pela RD. Os MJs devem decidir quanto à penetração de armadura de cargas ou correntes elétricas específicas, mas muitos choques de condições ambientais têm um divisor de armadura de (0,5).

CORROSÃO

A maioria dos efeitos de substâncias corrosivas são semelhantes aos danos por corrosão de Ataques Inatos: Eles infligem danos físicos ao corpo, contra os quais a Resistência a Dano e Membranas Nictitantes protegem sob as regras padrão de combate. Mas alguns efeitos ignoram a RD e são resistidos por testes de HT, bem como substâncias tóxicas. Os gases corrosivos inalados são o exemplo mais comum. É possível ser Resistente ou ter Imunidade a tais efeitos. Substâncias corrosivas inaladas são tratadas como Raras; eles são um subconjunto de Veneno Inalado, uma categoria Ocasional.

DESCOMPRESSÃO

A descompressão rápida pode resultar em sofrimento com a doença da descompressão (veja pág. MB434), a menos que o super tenha um poder ou vantagem que o proteja da alta pressão. Se um poder inclui Resistência à Pressão, mas o personagem não possui essa habilidade, ele pode adicionar seu Talento aos testes de HT para resistir à doença da descompressão. Ele também pode ser Resistente ou ter Imunidade à Doença da Descompressão; esta é uma condição Rara (pág. MB84).

Se o poder inclui Resistência ao Vácuo, mas o herói não possui essa habilidade, ele pode adicionar seu Talento a todos os testes de HT para resistir à descompressão explosiva (pág. MB434). Ele também poderia ser Resistente ou ter Imunidade à Descompressão Explosiva, protegendo-o contra a doença da descompressão e perda de visão e audição; esta é outra condição Rara. Ele *não* estaria protegido contra asfixia ou lesão pela descompressão; pegue Não Respira para o primeiro, e Lacrado para o segundo. Resistente ou Imune a mudanças de pressão é uma condição Ocasional; isso inclui tanto a doença da descompressão quanto a descompressão explosiva.

IMERSÃO

A água conduz o calor muito mais rápido que o ar, e a imersão na água pode causar um choque térmico rapidamente (pág. MB433). É provável que os heróis aquáticos tenham poderes que os permitam resistir à imersão em água fria e, às vezes, em água quente. MJs podem usar as seguintes regras para um tratamento mais detalhado de tais efeitos.

Na água, a zona de conforto é muito mais estreita, com uma amplitude de apenas 6 °C (de 24 °C a 30 °C para um ser humano normal). Um personagem anfíbio tem uma zona de conforto de 20 °C de amplitude (de 10 °C a 30 °C para um ser humano normal). Comprar Tolerância à Temperatura acrescenta HT/10 graus à zona de conforto térmico na água, ou HT/4 graus para um personagem Anfíbio.

Na água a uma temperatura fora desta zona de conforto mais estreita, mas dentro da zona de conforto normal, faça um teste de HT uma vez por minuto. Se fracassar, o personagem afetado perde 1 PF; em água quente, em uma falha crítica ele sofre um golpe de calor e perde 1d de PF.

Em temperaturas mais frias que a zona de conforto normal, ou mais frias que a temperatura normal de congelamento, ele sofre choque térmico (veja pág. MB433).

Em temperaturas mais altas que a zona de conforto normal, ele sofre os efeitos usuais (pág. MB429) *além* de perder PF por fracassos em testes de HT. Observe que os PF normalmente não são perdidos por desidratação se alguém for imerso em água.

DOMINANDO OS ELEMENTOS

“Elementos” no **GURPS** incluem uma variedade de categorias de matéria, energia e força. Eles não incluem sistemas complexos, como organismos vivos ou máquinas. Incluem indiretamente processos, como clima ou reações químicas, que ocorrem no mundo natural inanimado, mas não processos biológicos, mecânicos ou sociais. A critério do Mestre, eles podem incluir conceitos abstratos como espaço e tempo.

Fora do combate, os poderes elementais são expressos em grande parte como Controle e Criar. O Controle pode ser aplicado à matéria, energia ou força; Criar pode ser aplicado à matéria ou

energia, mas não à força. No entanto, a Telecinese pode ser interpretada como a criação de forças.

Os usos realmente impressionantes dos poderes elementais envolvem em grande parte o Controle de fenômenos naturais, que podem ser aplicados em uma grande área: 0,1 × nível em km de raio. O **GURPS Poderes** sugere Oceanos e Clima como fenômenos naturais adequados; outras possibilidades são Terra, Luz Natural e Gravidade (veja o modelo *Cinético*, pág. 44).

Algumas formas especiais de poderes elementais se aplicam às categorias abaixo:

ATRITO

Uma opção é o controle das forças de atrito. Cada nível de Controle permite ajustar os níveis de atrito para cima ou para baixo em 10%.

Diminuir o atrito tem efeitos bons e ruins. Reduzir o atrito em 30% concede 1/2 nível de Deslocamento Ampliado; reduzi-lo em 50% concede um nível completo; reduzi-lo em 70% concede 1 nível e 1/2. Em uma superfície completamente sem atrito, por outro lado, você não pode acelerar ou desacelerar, porque você não tem tração; você desacelera em 1 metro por segundo (Deslocamento 1) a cada 15 segundos de movimento por causa da resistência do ar, a menos que esteja no vácuo.

Para se mover em uma superfície de baixo atrito, você precisa fazer um teste de DX para evitar cair, com o redutor de -1 por 10% de redução; O Equilíbrio Perfeito compensa isso, e você pode aplicar bônus de Tempo Adicional (pág. MB346) para desacelerar. Um fracasso causa uma queda e uma falha crítica inflige 1d-2 de dano a um membro escolhido aleatoriamente. Se o atrito for reduzido em pelo menos 30%, você pode usar a perícia Patinação; nenhum teste de habilidade é necessário para movimentos de rotina, mas faça testes de habilidade baseados em DX sob as condições definidas na pág. MB215, ou em uma superfície com -50% ou menos de atrito. Faça o teste com -5 se a superfície tiver -70% de atrito ou menos; com -10 para uma superfície sem atrito. Este efeito pode ser usado para dificultar os movimentos de um inimigo.

Aumentar o atrito diminui o deslocamento: +100% de atrito é equivalente a terreno ruim e +400% a terreno muito ruim. É possível correr sobre uma superfície equivalente a um terreno ruim, mas com taxas de fadiga aumentadas: Corrida ritmada exige um teste de fadiga a cada 15 segundos, e a disparada é impossível. Uma superfície equivalente a um terreno muito ruim limita o deslocamento a uma caminhada.

O controle de atrito também afeta a escalada: cada aumento ou diminuição de 20% no atrito implica em +1 ou -1 ao NH de Escalada. Se você puder aumentar o atrito em 100%, você ganha o equivalente a Aderência nas paredes, mas não no teto. Se você pode reduzir o atrito para 0%, você pode inutilizar a vantagem Aderência de um inimigo.

MÁQUINAS

A vantagem Controle, definida no **GURPS Poderes**, explicitamente não se aplica a máquinas. Mas um super pode ter a capacidade de controlar máquinas. Se a máquina for um veículo comprado como um Aliado, uma de suas vantagens é uma variação de Mente Segmentada chamada Controles; se tiver IQ 1 ou superior, permite que o operador ou a própria máquina controlem suas operações, enquanto que, se tiver IQ 0, o operador direciona *todas* as suas ações. Como os controles são tratados como um segmento mental, a capacidade de controlá-los pode ser tratada como uma versão especializada de Possessão, conforme declarado na definição de Controle. Mesmo que uma máquina não seja comprada como Aliado ou construída como personagem, ela pode ser controlada com as mesmas habilidades.

A Possessão já tem uma limitação, a Digital, que se aplica aos computadores, e que tem a Mente Digital como pré-requisito. Mas isso não funciona para máquinas comuns que não possuem recursos de processamento de dados. Em vez disso, use o seguinte modificador:

Somente Máquinas: Você é capaz de possuir dispositivos mecânicos que possuem controles. Isso não exige a Mente Digital, nem se beneficia dela. Se a máquina tem um computador, você não está habitando o computador, mas ocupando os periféricos que o operador humano usa para interagir com ele. Se um computador senciente ou operador humano resistir ao seu controle, trate isso como uma Disputa Rápida entre sua IQ ou a perícia Operação de Máquinas, e a perícia Operação de Máquinas do computador ou humano. Uma máquina não-senciente sem operador sempre pode ser tomada, como um Títere. Sua consciência é sustentada por habitar a máquina. -20%.



Um controlador humano de máquina geralmente também deve pegar o Telecontrole (pág. MB79), que permite que ele opere a máquina remotamente enquanto seu corpo está em transe, ou Telecontrole 2 (**GURPS Poderes**), que deixa seu corpo consciente e livre para agir, dentro de certos limites. restrições.

Funcionalmente, essas habilidades se parecem muito com a Telecinese com a limitação Animação (definida em **GURPS Poderes**), mas não fornecem ST para as máquinas que afetam. O que está sendo “animado” não é a máquina como um todo, mas seus controles.

Essa família de poderes pode ser usada para interferir no controle de um herói tecnológico sobre seu próprio equipamento.

PRESSÃO

A pressão atmosférica é uma força, como a gravidade, e pode ser ajustada da mesma maneira. A pressão normal na superfície da Terra é de 1 atmosfera (1 atm). O Controle 10 (Pressão) permitiria que você reduzisse o ar a um vácuo (0 atm) ou aumentasse sua pressão para o dobro do normal (2 atm). Consulte as págs. MB434 e MB437 para efeitos.

TRANSFORMAÇÕES QUÍMICAS

Transformações químicas são transmutações dentro de uma determinada categoria de materiais. Para obrigar tais transformações a ocorrerem, compre Criar para essa categoria, com Transmutação, Não Pode Criar (-50%) e um modificador de propósito especial, Elementos Fixos (-20%). Com esses modificadores, o poder faz ou quebra ligações moleculares, liberando ou recombina os elementos químicos, mas não transformando um elemento em outro.

Para um poder de Controle equivalente, pegue Controle (Reações Químicas). Isso funciona um pouco como Controle de forças; cada nível de Controle reduz a taxa de uma reação química em -10% dentro do raio, até inativá-la completamente com o Controle 10 (Reações Químicas). Mas as taxas de reação podem ser aumentadas muito mais, em um padrão baseado nas regras de tempo gasto em uma tarefa (pág. MB346): $\times 2$ para 1 nível, $\times 4$ para 2 níveis, $\times 8$ para 3 níveis, $\times 15$ para 4 níveis, $\times 30$ para 5 níveis, $\times 60$ para 6 níveis e assim por diante. Isso não pode fazer uma reação retroceder; a oxidação do combustível pode ser acelerada para iniciar um incêndio ou desacelerada para apagá-lo, mas a água e o dióxido de carbono não podem ser transformados em gasolina! As Reações Químicas contam como Muito Comuns, já que Fogo é apenas uma de suas subcategorias; seu custo base é 30 por nível.

Para aplicar isso em combate, use as seguintes diretrizes:

A Hierarquia Mecânica

Os dispositivos tecnológicos se enquadram em várias categorias distintas, que são afetadas por poderes e vantagens de maneira diferente.

Ferramentas são seguradas pelo usuário e empunhadas com sua própria força. Esta categoria inclui armas corpo a corpo e a maioria das armas de longo alcance de tração muscular. Exemplos: um martelo, uma espada, um arco, uma furadeira manual. Para controlar uma ferramenta, use Telecinese, que fornece a ST para empunhar a ferramenta.

Máquinas são operadas pelo usuário através de controles. A maioria das máquinas tem fontes de energia, mas a categoria também inclui máquinas de baixa potência cuja energia vem inteiramente do operador humano que manipula os controles. Exemplos: máquina de costura elétrica, máquina de escrever, trator. Para controlar uma máquina, use Possessão com Afeta Máquinas. Operar uma máquina por Telecinese também é possível, se os controles da máquina puderem ser operados por um único par de mãos, mas tais tarefas são complexas o suficiente para exigir um teste de IQ para usar a TC corretamente.

Computadores têm circuitos internos de processamento de informações ou enlaces, que executam programas; dispositivos de controle periféricos, como teclados, não controlam diretamente as ações do computador, mas ativam seus programas. Exemplos: um videocassete programável, um computador de mesa, um iPod. Em termos de *GURPS*, computadores comuns têm IQ 0; a maioria tem uma Complexidade, mas, ressaltado, computadores muito básicos têm Complexidade 0. Um computador pode ser controlado via Controle da Mente com Cibernética ou Somente Cibernética (teste de IQ-Complexidade); um computador suficientemente complexo pode ser controlado com Possessão com Digital. Alternativamente, os

periféricos do computador podem ser operados remotamente como qualquer outra máquina, mas o usuário precisa descobrir suas senhas e estruturas de dados da maneira mais difícil.

Mecanismos executam séries complexas de instruções comparáveis a programas de computador, mas não são reprogramáveis; as instruções são fisicamente “programadas”. Exemplos: uma caixa de música ou um piano; um piloto automático mecânico. Mecanismos podem ser ligados ou desligados como qualquer outra máquina, mas sua operação não pode ser alterada. Eles não podem ser reprogramados sem reconstruí-los fisicamente, o que requer uma combinação de Controle e Criar, além de alguns testes de habilidades difíceis.

IA são computadores com IQ 1 ou superior. Exemplos: muitos computadores e robôs de ficção científica. Eles podem ser controlados como outros computadores, mas isso sempre requer uma Disputa Rápida entre sua IQ contra a Vontade da IA.

Veículos sem força motriz como um barco a remo são comparáveis a ferramentas. *Veículos motorizados*, como um carro, são máquinas; trajes de combate também se enquadram nesta categoria e podem ser possuídos. *Veículos controlados por computador* são tratados como computadores ou como IAs; o mesmo acontece com os robôs.

Alguns dispositivos se enquadram entre duas dessas categorias. Por exemplo, um órgão de igreja medieval era uma máquina com controles e podia ser tocada via Possessão; mas sua fonte de energia era um fole operado pelo homem, que só podia ser operado pela Telecinese. O gatilho de uma besta pode ser puxado via Possessão, mas armar requer força e, portanto, requer Telecinese; pegá-la e mirar também requer TC, mas Possessão seria suficiente para apontar uma besta montada em um alvo.

- Para granadas e outras armas, o nível do Controle é adicionado ao Mau, para garantir uma explosão, ou subtraído dele, para evitar uma. Controle 10 é suficiente para evitar uma explosão completamente com um teste de IQ.

- Para outros dispositivos explosivos, trate o nível do Controle como um bônus ou penalidade para a especialização relevante da perícia Explosivos.

- Para ver se um objeto pega fogo, aumente ou diminua seu limite de inflamabilidade em 10% por nível do Controle aplicado a ele.

PERCEPÇÃO E MEMÓRIA

Parte das habilidades de muitos supers é uma percepção sobre-humana de seus ambientes. Tirar vantagem disso dá a eles uma vantagem tática sobre seus inimigos e os ajuda a localizar e investigar crimes. Esta seção oferece vários conjuntos de regras para esse tipo de sensibilidade.

Você Viu Aquilo?

Muitos supers têm a capacidade de perceber coisas com as quais os sentidos humanos normais não conseguem lidar. Algumas dessas habilidades são extensões dos sentidos humanos, especialmente visão e audição. Outros são inteiramente novos. Em geral, eles se enquadram em duas grandes categorias. Use Sentido de Monitoramento para uma habilidade que forma imagens do ambiente e emite energia (um sentido “ativo”). Use Detectar para uma habilidade que não forma imagens e não emite energia (um sentido “passivo”).

E quanto aos sentidos de imagem que não emitem energia? Um desses sentidos já está definido: o sonar passivo é representado como Audição Discriminatória (pág. MB44) mais Sentido de Vibração (pág. MB88). Um MJ que queira permitir outros sentidos de imagem passivos pode defini-los de forma semelhante. Um sentido passivo depende da energia emitida pelas coisas que está sentindo, assim como o sonar passivo depende do som ou da energia de uma fonte ambiental, assim como a visão depende da luz solar e de outras fontes de luz.

Os Sentidos de Monitoramento revelam automaticamente a direção e a distância aproximada das coisas que detectam, e podem ser aprimorados com Mira para revelar a distância e a velocidade precisas (pág. MB87). Detectar revela a direção e pode ser atualizada para revelar a distância precisa, mas não a velocidade (pág. MB53). Alternativamente, a distância pode ser estimada por *triangulação*. Isso exige dois testes de Detectar feitos de lugares

distantes. Após o segundo teste bem-sucedido, faça um teste de IQ-4 ou Navegação-2 para descobrir onde as linhas desses dois lugares convergem. A precisão aumenta com uma linha de base mais longa. Em caso de sucesso, a distância do alvo é conhecida dentro de (10 metros/comprimento da linha de base); em um sucesso decisivo, dentro de (2 metros/comprimento da linha de base). Em um fracasso, ela não pode ser localizada com precisão; em uma falha crítica, você tem certeza de que sabe onde está, e está errado. Esses testes devem ser feitos pelo MJ!

Detectar apenas revela a localização mais próxima da quantidade considerável de uma substância ou atividade. Os MJs podem permitir que mais testes de Detectar localizem quantidades adicionais, com uma penalidade igual ao número de fontes já identificadas. Os Sentidos de Monitoramento não estão limitados ao objeto mais próximo; eles podem ser usados para procurar objetos mais distantes sem nenhuma penalidade especial.

A Memória Eidética permite recordar uma paisagem sensorial em detalhes em um teste de IQ; A Memória Fotográfica permite isso sem um teste. Você pode perceber detalhes em tal paisagem sensorial com um teste de Percepção e interpretá-los depois de percebê-los com um teste de IQ, como se estivesse fisicamente presente nela.

NENHUM MAL ESCAPARÁ À MINHA VISTA

Se um herói faz patrulhas diárias, ele tem uma chance a cada dia de encontrar um crime significativo. Um MJ que queira se concentrar no crime de rua pode usar o seguinte sistema para descobrir se a patrulha de um determinado dia descobriu algo importante.

O teste básico é um teste de Sentidos. Ele deve ser baseado no principal sentido à distância do herói; para seres humanos normais seria a Visão, mas supers podem ter outros. A critério do MJ, um teste baseado em Percepção de Criminologia, Observação, Mânia, ou Perseguição pode ser usado no lugar.

Vários modificadores afetam o sucesso do teste:

Velocidade: Mover-se mais rápido cobre uma área maior, o que significa mais crimes para encontrar. Por outro lado, mover-se mais rápido pode significar não perceber um crime em andamento. O modificador para uma distância de viagem diária de 75 km ou menos é +0; adicione +1 por 10× à taxa de viagem diária, cumulativamente (por exemplo, 75.000 km em um dia concederá +3 no teste). Com Noção do Tempo Ampliada, a velocidade nunca faz um herói ignorar nada, então o modificador é apenas +2 para 10× a taxa de viagem diária, ou +1 para 3×.

Densidade Populacional: Se há mais pessoas, há mais crime em uma determinada área. Aplique um modificador da tabela a seguir:

<i>Densidade Populacional</i> por hectare	<i>por km²</i>	<i>Modificador</i>	<i>Exemplos</i>
<0,002	<0,25	-4	vida selvagem
0,002–0,02	0,25–2,5	-3	fazenda grade
0,02–0,2	2,5–25	-2	fazenda pequena
0,2–1,2	25–125	-1	comunidade rural
1,2–2,5	125–250	0	cidade pequena
2,5–12,5	250–1250	+1	cidade média
12,5–25	1.250–2.500	+2	cidade grande
25–125	2.500–12.500	+3	São Paulo e maiores capitais
>125	>12.500	+4	Déli, Seul, Tóquio

Nível de Criminalidade: Algumas áreas são mais propensas ao crime do que outras. O MJ pode atribuir um modificador de -1 (uma comunidade quase utópica de pessoas altamente éticas) a +5 (uma

Wolverine: Você saem na rua vestidos assim?

Ciclope: O que preferia? Uma malha justa amarela?

– **X-Men**

área onde a segurança pública falhou, e os criminosos vagueiam pelas ruas). Uma boa regra é ter criminalidade igual a 5-NC.

Modificadores de Percepção: Qualquer coisa que modifique o teste de Sentidos modifica este teste: Sentidos Aguçados, pouca luz, Disopia e assim por diante. Apenas os sentidos à distância podem ser usados para este propósito.

Cegueira: Se um personagem for cego, todos os testes terão redutor de -6, a menos que ele tenha um Sentido de Monitoramento, ou outra habilidade que seja capaz de operar no lugar da visão. Supõe-se que ele obtenha algumas informações úteis dos outros sentidos.

Patrulha Reduzida: Se um super passa menos de um expediente inteiro em patrulha, ele faz seus testes de Sentidos com uma penalidade: -1 para cada 10% a menos de tempo gasto em patrulha. Suponha que uma patrulha normal leve 5 horas.

Padrão de Tempo Alterado: A vantagem Padrão de Tempo Alterado é equivalente a gastar tempo adicional em patrulha (pág. MB346). O bônus é +2 por 2× o mesmo tempo (Padrão de Tempo Alterado 1), +2 por 4× (Padrão de Tempo Alterado 3), +3 por 8× (Padrão de Tempo Alterado 7), +4 por 15× (Padrão de Tempo Alterado 14) e +5 por 30× (Padrão de Tempo Alterado 29). Observe que o patrulhamento não conta como combate; com o aprimoramento Supervelocidade, o herói pode usar o multiplicador de velocidade de não-combate.

Algumas coisas *não* modificam este teste porque a natureza do crime não é necessariamente definida antes do teste. A escala do crime não é levada em conta. Tampouco o crime é fácil ou difícil de perceber — um tiro alto vs. uma briga comum ou um garrote silencioso, por exemplo.

Se o teste fracassar, nada é encontrado. (A critério do MJ, pode haver uma pequena sessão de fotos, um caçador de autógrafos ou uma chance de ajudar com algum pequeno problema como encontrar um cachorro perdido.) Se houver um sucesso no teste, o herói encontra um crime de rua comum, tráfico de drogas, ou outra ilegalidade menor. Em um sucesso decisivo, o encontro é um grande crime em andamento, um confronto com um vilão ou a descoberta de um crime aparentemente menor que fornece uma pista para algo maior. Se for uma falha crítica, o patrulheiro sofre algum evento inconveniente ou embaraçoso, como ser pego em uma emboscada de um inimigo ou confundir outro herói com um criminoso.

Este teste também pode ser usado para procurar um criminoso específico. Um sucesso decisivo significa realmente encontrá-lo; um sucesso comum pode significar encontrar uma pista, como alguém que sabe algo; uma falha crítica é um erro de identificação.

Com algumas mudanças nos modificadores, os testes de patrulha podem ser usados para outros fins, como procurar animais perigosos ou fenômenos naturais incomuns em uma área selvagem, ou simplesmente procurar pessoas que precisam de ajuda. Desconsidere os modificadores de Densidade Populacional e Nível de Criminalidade neste caso; em vez disso, o MJ deve criar outros modificadores adequados à escassez do que quer que esteja sendo procurado.

LENDO O CORAÇÃO DOS HOMENS

Alguns heróis com sentidos aprimorados ganham uma maior consciência dos pensamentos e emoções de outras pessoas, muitas vezes ao ponto de poderem atuar como máquinas detectores de mentiras humanas. Em alguma medida, isso pode ser representado como a perícia Detecção de Mentiras com base em um alto valor de Per. Mas para algo um pouco mais sobre-humano, considere a seguinte opção:

Hipersensorial: Definido no **GURPS Poderes** para Psicometria, pode ser aplicado a outras habilidades geralmente consideradas “psíquicas”. Exercê-las exige evidências coletadas de sentidos mundanos. Para cada habilidade específica, o MJ pode escolher três sentidos que podem ser aplicados mais logicamente a ela. Para habilidades que exigem um teste de IQ, como a Psicometria, você sofre -3 se um sentido estiver bloqueado, -6 se dois estiverem bloqueados e você não poderá usar a habilidade se todos os três estiverem bloqueados. Para habilidades que concedem um bônus para testes de habilidade ou de atributos, você perde um terço, dois terços ou todo o bônus (arredondando o bônus para baixo). Por exemplo, Empatia (Hipersensorial, -50%) depende da visão, audição e olfato, e concede +3 para Adivinhação, Detecção de Mentiras, e Psicologia; mas se dois desses sentidos estiverem bloqueados, concede apenas +1.

Habilidades plausíveis para usá-la são Clarisenciência (visão, audição e olfato), Empatia ou Sensível (visão, audição e olfato), Leitura da Mente (visão, audição e tato), Noção do Perigo (mas não Precognição em geral), Ver o Invisível (audição, olfato e tato), e qualquer versão de Detectar que o MJ escolher permitir. Para um efeito mais estranho, o MJ pode permitir Canalização; o herói não está realmente em contato com o mundo dos espíritos, se é que os espíritos existem, mas reconstruindo os pensamentos e sentimentos dos antigos ocupantes de um lugar e, em seguida, dando-lhes uma voz. O **GURPS Poderes** traz uma variação dessa ampliação para Visão no Escuro.

Outros sentidos além dos humanos normais, como Infravisão, Sentido de Monitoramento ou várias formas de Detectar, podem ser usados no lugar de um dos conjuntos de sentidos para uma habilidade, se o MJ concordar.

Outra opção é usar a ampliação Percepção de Emoções do Olfato Discriminatório, com o bônus resultante nas habilidades. Os MJs podem optar por permitir uma ampliação semelhante à Audição Discriminatória, representando a capacidade de ouvir o tom de voz, respiração e batimentos cardíacos de uma pessoa ou animal; isso também deve exigir estar dentro de 2 metros do objetivo.

PREVENDO O FUTURO

A precognição é difícil de conduzir em RPGs: se os PdJs a tiverem, eles podem causar um curto-circuito em muitas situações, e se outros personagens a tiverem, os PdJs podem ficar presos em tramas engessadas. Aqui estão algumas regras opcionais para encaixar a precognição em uma campanha, limitando os efeitos perturbadores.

Um Vidente

Se apenas uma pessoa em uma situação tiver Precognição, sua aplicação bem-sucedida exige um teste de IQ. Isso concede +4 em Jogos de Azar, Análise de Mercado, Estratégia ou Tática. Também pode produzir fatos específicos sobre o futuro, dependendo da natureza do tempo no cenário.

Se o tempo for rígido, então o futuro já está definido; a precognição simplesmente o revela. Mas para a maioria das pessoas, isso não será nada de grande substância. A exceção é uma pessoa com um Destino; a precognição bem-sucedida revela a natureza desse Destino. Caso contrário, o poder revela algo trivial, ou nada.

“Eles estão acostumados a ver o futuro”, pensou Paul, “mas neste lugar e momento eles estão cegos... tão cegos como eu próprio.” Tentou observar os ventos do tempo, sentindo a agitação, o olho da tempestade agora focalizado nesse instante. Até mesmo as fendas se haviam fechado.

Frank Herbert, Duna

Se o tempo é maleável, o futuro ainda não está escrito, mas o fato do vidente olhar para ele pode engessá-lo. Após um uso bem-sucedido, o MJ deve fazer um teste na tabela de reação (pág. MB560–561). Em uma reação neutra, o alvo não tem eventos futuros significativos. Em uma reação favorável, ele *adquire* um Destino como vantagem: uma pequena vantagem para uma boa reação, uma vantagem maior para uma reação muito boa, ou uma grande vantagem para uma reação excelente. Em uma reação desfavorável, ele *adquire* um Destino como desvantagem, igualmente proporcional ao grau de reação negativa. Observe que o vidente não precisa *informar* ao alvo o teor deste Destino, e alguns alvos podem preferir não saber, se tiverem escolha.

Duelo de Videntes

Se dois ou mais videntes estiverem envolvidos em uma situação, prever o futuro fica mais complicado. Sempre que ambos estiverem tentando prever o resultado do mesmo curso de eventos, eles precisam fazer uma Disputa Rápida de IQ. O vencedor ganha os benefícios usuais da precognição; o perdedor não. Se houver empate, nenhum deles ganha esses benefícios e não pode tentar outros usos até que as circunstâncias tenham mudado substancialmente.

No entanto, se o vencedor da disputa agir de alguma forma com suas informações — por exemplo, escolhendo uma carteira de investimentos ou uma estratégia de combate — essa ação em si molda o futuro. Se o teste de IQ do perdedor for um sucesso, ele está ciente de que o futuro foi afetado pela presciência de outra pessoa e, portanto, há outro vidente em ação. Eles podem permanecer ocultos apenas por não agirem de acordo com seu conhecimento. Quando qualquer vidente age de acordo com seu conhecimento superior, o MJ deve considerar se existem outros interessados na mesma situação e, se houver, deve determinar se eles percebem a presença de um novo vidente.

Um MJ que queira uma disputa mais complexa pode permitir que um vidente deliberadamente aleatorize suas decisões, tomando muitas delas como faria se não tivesse conhecimento prévio. Em termos de jogo, isso significa receber um modificador no NH menor após o teste de Precognição. Para cada +1 de bônus que ele sacrifica, o outro vidente tem um redutor efetivo de -2 na IQ *apenas* com o propósito de perceber as ações de seu oponente.

Essas regras consideram que eles estão agindo “ao mesmo tempo”. Em combate, isso deve ser levado ao pé da letra. Fora do combate, uma interpretação mais ampla é melhor: se dois médiuns estão agindo no mesmo período geral de tempo, de modo que as ações de qualquer um possam afetar o outro, trate-os como fazendo coisas “ao mesmo tempo”, mesmo que um realmente opere antes do outro. Na verdade, é plausível dizer que o vencedor da Disputa Rápida viu mais à frente do que o perdedor e foi capaz de agir primeiro e cercar as opções do perdedor.

Essa mesma mecânica pode ser aplicada a análogos não psíquicos da Precognição. Por exemplo, computadores com algoritmos preditivos poderosos podem ser usados nesse tipo de duelo.

COMO NÃO SER VISTO

Determinar se uma pessoa é vista por outra, ou detectada por aparatos de segurança eletrônica, normalmente é feito com uma Disputa Rápida, geralmente de Furtividade vs. Percepção ou Operação de Aparelhos Eletrônicos. Em uma sala vazia ou outro ambiente desfavorável, simplesmente não é possível fazer isso. Mas heróis com certos poderes podem ser capazes de evitar a detecção sob tais condições, ou melhorar suas chances de passar despercebido em outras, com uma variação de Defesa Poderosa que permite um teste adicional. Aparar Poderoso não se aplica (o olhar de uma pessoa não pode aparar o da outra!), mas existem formas de Bloqueio Poderoso e Esquiva Poderosa.

Bloqueio Poderoso

O Bloqueio Poderoso funciona para a percepção de duas maneiras:

- A pessoa que faz o Bloqueio possui uma habilidade que bloqueia ou distorce o sentido em questão; por exemplo, Controle (Luz) ou Obscurecer (Visão) contra visão comum.
- A pessoa que faz o Bloqueio tem uma habilidade que concede bônus aos testes para evitar ser percebida, como Camaleão para visão comum.

Use a fórmula padrão para Bloqueio Poderoso. Faça o teste do Bloqueio Poderoso *antes* da Disputa Rápida; se for bem-sucedido, qualquer benefício que normalmente seria fornecido contra a percepção é *dobrado*. Por exemplo, Camaleão concede +4 no NH de Furtividade por nível quando está parado, ou +2 quando se move.

Esquiva Poderosa

A Esquiva Poderosa funciona quando a pessoa que está fazendo a esquiva tem alguma maneira de sentir para onde a atenção de outra pessoa está direcionada, como Noção do Perigo ou Leitura da Mente (Sensorial). Isso permite que ele tente se mover exatamente para o lugar onde a outra pessoa não está olhando. Use a fórmula padrão para Esquiva Poderosa e faça o teste *antes* da Disputa Rápida; se for bem-sucedido, você evitou ser visto durante esse turno. É mais difícil fazer isso contra vários observadores; faça um teste de Esquiva Poderosa separado para cada observador, com redutor de -1 cumulativo por observador já evitado. Não aplique isso em circunstâncias que o tornem ridículo, como uma pessoa olhando para um espaço confinado sem nenhuma cobertura onde outra pessoa está tentando se esconder.

Esquiva Poderosa também pode ser usada com um poder de ocultação, como Invisibilidade, para tentar se tornar indetectável com rapidez suficiente para evitar ser notado.

DOMINANDO A MENTE

Os poderes telepáticos são um grande tema nos quadrinhos. Esses poderes podem ser úteis em combate, mas geralmente mostram seus principais pontos fortes em outros lugares, em atividades que duram bastante tempo. Esta seção fornece regras para tais atividades.

Muitas dessas regras também podem ser aplicadas a outras formas de acesso mental além da telepatia, como ligações cibernéticas com o cérebro de outras pessoas ou simplesmente administrar drogas que alteram a mente.

OCULTANDO SEUS PENSAMENTOS

Se é possível ler mentes, as pessoas que sabem que isso pode ser feito tentam manter seus pensamentos em segredo. Existem várias maneiras de fazer isso.

Um telepata pode usar Escudo Mental ou Resistente à Telepatia como um poder. Como categoria, Telepatia é Muito Comum e inclui não apenas telepatia psíquica (mas não outros poderes psíquicos), mas também mágica e outras habilidades de leitura da mente. Limitar a resistência à telepatia psíquica, ou limitá-la a uma habilidade telepática específica, como Sonda Mental ou Controle da Mente,

a torna um nível mais rara. A diferença entre as duas é que Escudo Mental automaticamente torna o telepata ciente de ataques mentais, mas Resistente não — e é mais adequado como uma habilidade para não telepatas. Também é muito mais fácil construir um instrumento que confere Resistência à Telepatia do que um que ofereça Escudo Mental. Em alguns cenários, apenas um telepata pode usar um dispositivo que ofereça Escudo Mental. Os não telepatas também podem aprender a perícia Bloqueio Mental.

Tanto Resistente à Telepatia quanto Bloqueio Mental torna óbvio que você não está deixando seus pensamentos serem lidos. Mas você pode querer que não saibam que está escondendo alguma coisa. Para isso, use uma das técnicas de Bloqueio Mental Camuflado (pág. 38), ou Pensamentos Codificados (pág. 38). Mesmo os telepatas podem achar útil aprendê-las. O Escudo Mental também pode impedir que sua mente seja percebida por um telepata ou mago, mas se você estiver fisicamente no local, mas seus pensamentos não estiverem sendo “registrados”, é óbvio que algo está errado.

Somente os Pensamentos Codificados permitem que você pense ativamente sobre o assunto que está escondendo; o Bloqueio Mental Camuflado permite que você retenha seus conhecimentos e planos, mas não os processe ou aja de acordo com eles.

Finalmente, para esconder completamente sua presença mental, você pode aprender a técnica da Sem Mente (veja pág. 39).

ACESSO OCULTO

Descobrir a presença de outra mente requer uma habilidade de Detectar adequada e um teste de IQ. Normalmente uma disputa não é necessária. Ler pensamentos superficiais exige Leitura da Mente e uma Disputa Rápida de IQ vs. Vontade do objetivo. Acessar suas memórias requer Sonda Mental e uma Disputa Rápida de IQ ou a perícia Interrogatório vs. a Vontade do objetivo *para cada pergunta*. Se o alvo tiver Escudo Mental, seu nível de Escudo Mental é adicionado à sua Vontade para essas Disputas Rápidas, e detectar sua mente telepaticamente exige uma Disputa Rápida de IQ vs. Vontade + Escudo Mental.

Um telepata que tem tempo de sobra pode tentar penetrar nas defesas mentais subvertendo-as, em vez de sobrecarregá-las. Isso exige um teste de Detectar, Leitura da Mente ou Sonda Mental, dependendo do que ele quer fazer. A subversão leva mais tempo, pelo menos um minuto, e tem uma penalidade básica de -1 por nível de Escudo Mental. No entanto, pode ser modificado com tempo adicional (pág. MB346). O MJ pode permitir que os telepatas aprimorem seu NH de subversão mental como uma técnica Difícil separada para cada vantagem, limitada a remover essa penalidade básica. Se isso for possível, telepatas novatos em subversão mental podem levar meia hora para obter +1 no NH efetivo; telepatas experientes fazem isso mais rápido. Um teste de subversão bem-sucedido funciona como *Apontar Contra Frestas na Armadura* (pág. MB400): As defesas do alvo são reduzidas pela metade. Além disso, porque o alvo não está ciente de ter sua mente lida, ele não pode usar um Bloqueio Poderoso para aumentar seu Escudo Mental, nem pode usar Força Mental para resistir.

INFLUENCIANDO OUTRAS MENTES

Um alvo com Escudo Mental ganha bônus contra Controle da Mente. Técnicas subversivas podem ser usadas para obter o controle de sua mente, seguindo o mesmo procedimento da leitura da mente. Essas técnicas não são adequadas para a versão padrão do Controle da Mente, que concede controle direto das ações de uma pessoa a cada momento. No entanto, eles podem ser usados na versão com Condicionamento, Controlar Emoção ou Sugestão. Cada uma dessas três formas de controle subversivo é uma técnica Difícil separada com uma penalidade básica de -1 por nível de Escudo Mental. A técnica limita-se a remover a penalidade básica, mas o tempo adicional pode melhorar as chances de sucesso.

Em alguns cenários de quadrinhos, os efeitos do Controle da Mente duram muito mais do que alguns dias, pelo menos quando criados por telepatas poderosos. Uma maneira de representar isso

Eu te seguirei até que o som da minha voz te assombre;

Você nunca vai ficar longe do som da mulher que te ama.

– *Fleetwood Mac,
Silver Springs*

é considerar que ter outra pessoa sob restrição física ou mental permite repetidas tentativas de Controle da Mente, até que um sucesso decisivo seja alcançado. Ao invés de fazer testes repetidos, comece considerando uma sessão de condicionamento que dura uma hora com NH efetivo de 14 ou menos, meia hora com NH efetivo de 15, ou 10 minutos com NH efetivo de 16 ou mais; faça um *único* teste para aquela sessão. Em um sucesso decisivo, o condicionamento permanente é alcançado imediatamente; em um sucesso normal, é alcançado após a duração total da sessão; em um fracasso normal, o sujeito parece ter sido permanentemente condicionado, mas o condicionamento desaparece em um dia; em uma falha crítica, o condicionamento é bem-sucedido, mas produz o efeito totalmente errado. Levar um tempo adicional para obter maiores chances de sucesso exige várias sessões completas com o mesmo alvo.

Também é possível influenciar outras mentes usando a habilidade Hipnotismo, conforme discutido na pág. MB203. Em um tratamento cinematográfico, o MJ pode permitir que o Hipnotismo seja considerado um pré-requisito para as perícias de Deslumbrar, no lugar de Oratória. Pode ser combinado com Diapsiquia (Transmissão Telepática): Sugestões feitas via Diapsiquia concedem +2 em testes de Hipnotismo.

Em um cenário onde os hipnotizadores controlam seus objetivos através de uma força misteriosa (mesmerismo ou magnetismo animal), é possível estabelecer um transe sem fala ou gestos; para fazer isso, faça um teste de Hipnotismo com redutor de -4 (esta penalidade pode ser compensada como uma técnica Difícil; veja pág. 38). Este tipo de hipnose mental tem redutor de -1 por metro de separação entre o usuário e seu alvo. Uma vez que o transe é estabelecido, o hipnotizador e o objetivo têm um Elo Mental temporário que dura até o estupor terminar. Isso permite que o controlador faça sugestões ou dê comandos pós-hipnóticos à distância, com modificadores de distância padrões para o NH efetivo.

MAGIA NOS QUADRINHOS

Como mostrado nas histórias em quadrinhos, a magia é muitas vezes uma maneira de alcançar versatilidade sobre-humana. Um herói que conhece as artes místicas pode procurar, adaptar ou criar uma magia para servir a quase qualquer propósito. Mas a magia tem outras qualidades próprias.

Os magos aqui abordam a magia de maneira diferente dos magos na maioria dos jogos de fantasia. Por um lado, eles normalmente não têm listas de magias. Um mago dos quadrinhos até pode ter um grimório e procurar magias nele, mas quais magias ele pode encontrar lá não são determinadas com antecedência. Em geral, ele pode encontrar qualquer magia que a trama necessite. Usar o grimório é apenas um efeito especial necessário para acessar suas habilidades. E outros mágicos de quadrinhos nem chegam a usá-los.

Para se adequar a esse padrão, magos em campanhas de supers devem praticar várias formas de magia de improvisação, conforme discutido em *GURPS Magia* e *GURPS Taumatologia*. Para a maioria dos mundos heroicos, a melhor opção é a mais simples: todos os magos têm uma única perícia curinga, Magia! Eles podem então operar qualquer magia que tenha sido definida, com uma penalidade igual à contagem de pré-requisitos da magia, sujeito ao acordo do MJ de que essa magia é possível no universo onde eles operam. Magias avançadas com muitos pré-requisitos são operadas com grandes penalidades, -10 ou pior; Os MJs têm a opção de permitir que tratem magias individuais como técnicas que podem ser compradas.

Outra opção é tratar as mágicas como habilidades modulares, geralmente definidas como Grimório (pág. 27), Aprisionamento de Espíritos (pág. 27) ou Supermemorização (pág. MB63). Todas essas opções se encaixam em vários tipos de magos que precisam adquirir novas mágicas pesquisando-as em livros, visitando o mundo espiritual ou outros procedimentos demorados.

Operar mágicas de fato exige Aptidão Mágica. Isso tem duas formas no **GURPS**: Aptidão Mágica padrão, associada à Taumatologia, e Aptidão Mágica Ritualística, associada à Magia Ritualística. Os magos dos quadrinhos muitas vezes parecem invocar entidades misteriosas para ajudar em suas mágicas, então Aptidão Mágica Ritualística pode ser mais adequada. Use Feitiçaria! em vez de Magia! como a perícia curinga com a Aptidão Mágica Ritualística. O tratamento da magia no gênero de quadrinhos é muitas vezes semelhante ao do gênero de terror: a magia é estranha e perturbadora e muitas vezes uma fonte de ameaças, com um pequeno

grupo de magos do bem defendendo a humanidade e a ordem natural contra esses perigos.

Ajustando-se a essa visão, alguns supermundos têm pares de poderes sobrenaturais opostos, como os patrocinadores do Senhor Destino, os Lordes da Ordem, e seus oponentes, os Lordes do Caos. Os magos dos quadrinhos que servem a um lado em tal conflito devem ter poderes com uma fonte moral em vez de mágica.

A amplitude real de mágicas que um super mago pode operar pode ser limitada a certos tipos. Descobrir a verdade ou criar ilusões, influenciar as mentes dos outros e viajar para outros planos (veja *Viagens Incríveis*, pág. 112) são coisas comuns. Mudar de forma e lançar fogo ou raios nos inimigos são mais raras, talvez porque supers sem habilidades mágicas possam fazer exatamente a mesma coisa.

Muitos super magos também possuem poderosos objetos mágicos de origem misteriosa. Veja *Magia*, pág. 89, para saber mais.

INVENÇÃO

As aventuras dos quadrinhos estão cheias de gênios que podem sacar uma nova invenção a qualquer momento. A vantagem Desenvolvedor Rápido é difundida em muitos universos de supers, especialmente os de HQs clássicas de super-heróis. Mestres devem estudar as regras sobre invenções e desenvolvedores de perto (págs. MB473–477).

Uma opção um pouco mais restrita é combinar as vantagens Apetrechos e Desenvolvedor como sugerido na pág. MB34. Cada Apetrecho permite que um inventor que seja um Desenvolvedor produza um novo dispositivo por sessão na velocidade de um Desenvolvedor Rápido. O MJ ainda é livre para impor requisitos para materiais especiais, mas o Apetrecho permite que o inventor evite a necessidade de fabricar as peças-chave.

Um tema comum para invenções em aventuras de supers é a alteração tecnológica ou supressão de poderes. A perícia usual para desenvolver tais itens é a Ciência Estranha.

SABOTAGEM

A sabotagem pode ser tratada como uma forma especializada de invenção, equivalendo à modificação de equipamentos em campo. Tanto inventores quanto desenvolvedores comuns podem tentar.

Modificadores de habilidade são baseados em níveis de complexidade, como de costume.

Se o sabotador já estiver familiarizado com o equipamento, ou tiver acesso aos seus manuais técnicos, ele não precisa fazer

um teste de Conceito para analisá-lo. Caso contrário, é necessário um teste de Conceito. Leva 1d×10 minutos para um inventor ou um desenvolvedor normal, ou 1d minutos para um desenvolvedor rápido.

Para danificar o equipamento, o sabotador faz um teste de Protótipo. Isso leva 1d horas para um inventor ou um desenvolvedor normal, ou 1d×10 minutos para um desenvolvedor rápido.

Para um inventor comum, um sucesso decisivo no teste de Protótipo adiciona um defeito maior ao dispositivo. Um sucesso com uma margem de três ou mais adiciona 1d/2 defeitos menores. Um sucesso menor adiciona um defeito menor. Um fracasso não danifica o dispositivo; uma falha crítica adiciona um defeito menor, mas torna óbvio que o dispositivo foi sabotado.

Para um desenvolvedor (rápido ou não), o sucesso com uma margem de três ou mais adiciona um defeito maior; o sucesso decisivo adiciona um defeito maior e um defeito menor que é mais fácil de encontrar, e é encontrado primeiro. Um sucesso menor adiciona 1d/2 defeitos menores. Fracassos e falhas críticas são como para inventores.

Encontrar defeitos criados deliberadamente exige o procedimento de teste padrão.

Não são necessários testes tão complicados para simplesmente destruir uma máquina; isso pode ser feito despedaçando-a ou deixando-a cheia de buracos! Sabotagem nesse sentido significa introduzir problemas sutis que não aparecerão até que alguém tente usar uma máquina aparentemente totalmente funcional.

VERSATILIDADE

Os supers geralmente têm um número incrível de habilidades diferentes. Exemplos clássicos disso são Doc Savage e Batman, ambos melhores em várias profissões do que a maioria dos especialistas em tempo integral! Há muitas maneiras de dar a um herói essa amplitude.

O método mais simples e óbvio é gastar muitos pontos em perícias. Perícias curinga são especialmente recomendadas; aprender quatro ou mais perícias na mesma área ampla significa que uma perícia curinga nessa disciplina economizaria os pontos.

Quase tão simples é comprar atributos em níveis mais altos, especialmente DX e IQ. Com uma IQ de 20, uma vasta gama de perícias têm níveis predefinidos entre 14–16, e gastar 1 ponto nessas

perícias eleva seus NHs para 18–20; gastar 3 pontos em uma perícia curinga aumenta-a para NH 17. Esta é uma opção cara no **GURPS**, em parte porque personagens que são igualmente brilhantes em ciência de laboratório, sobrevivência na selva, empreendedorismo, artes plásticas e em causar uma boa impressão na alta sociedade — que a IQ alta torna possível — não são muito realistas; *deveria* custar muitos pontos para ser tão bom. Mas os supers de HQs clássicas de super-heróis têm esses pontos (veja o modelo *Homem Renascentista*, pág. 48), e esse tipo particular de irrealismo faz parte do gênero.

Um herói que tem a perícia curinga Falso! (pág. 37) pode substituí-la no lugar atributo no qual uma perícia é baseada, se o resultado for melhor do que o valor predefinido pelo atributo.

Outra opção é usar poderes para obter melhores níveis habilidades em perícias, seguindo as diretrizes para *Habilidades que Ampliam Perícias* no **GURPS Poderes**. Muitos supers têm um ou dois poderes que podem conceder bônus de +2 ou +4 a perícias selecionadas; os modelos neste livro geralmente incluem essas habilidades. Mas um herói também pode fazer desse tipo de ampliação seu tema principal. Existem duas maneiras de usar as Habilidades Modulares para fazer isso:

HABILIDADES MODULARES E PERÍCIAS

Um herói que tenha Habilidades Modulares pode usá-las para adquirir qualquer poder que seja útil para a tarefa que ele precisa realizar. O modelo *Improvvisor* (pág. 48) é adequado para criar esses personagens. Certifique-se de verificar se é mais barato comprar diretamente dois ou quatro níveis da perícia (normalmente por 8 ou 16 pontos) do que comprar a vantagem que concede um bônus equivalente!



Outra maneira de usar as Habilidades Modulares é usar uma versão que forneça apenas a Qualidade: Acessórios (consulte o modelo *Improvvisor*, pág. 48). Um herói com essa habilidade sempre pode usar qualquer habilidade como se tivesse um equipamento padrão.

VIAGENS INCRÍVEIS

Supers visitam reinos exóticos de vários tipos; veja *Horizontes Expandidos* (pág. 141) para algumas das opções. A capacidade de fazer isso pode ser um subproduto de seus outros poderes: heróis que podem encolher podem entrar em micromundos, heróis com poderes relacionados ao tempo podem visitar o passado ou o futuro e assim por diante. Mas muitas dessas viagens não dependem de superpoderes. Em vez disso, o super pode descobrir um portal ou caminho que leva a algum reino estranho, ou adquirir um artefato que conceda acesso a ele. Essas coisas normalmente não são úteis em combate, ou para obter vantagens estratégicas ou logísticas. Em vez disso, são desculpas para panoramas em situações exóticas.

Em termos de **GURPS**, aqueles que tropeçam em tais coisas por acaso podem ter Magnetismo Sobrenatural; a única porta para um mundo paralelo é exatamente o tipo de coisa que eles encontrariam. Heróis que fazem essas jornadas deliberadamente e traçam rotas para uma variedade de lugares exóticos podem ter uma forma de Conhecimento Oculto. Dispositivos tecnológicos que abrem caminho para terras bizarras são projetos adequados para heróis Desenvolvedores; mágicas que fazem isso são da competência de magos poderosos.

ALÉM DOS LIMITES

Um dos elementos comuns da história em aventuras heróicas é o personagem que consegue algum feito impressionante — e depois esquece tudo na próxima história. As descrições das habilidades do personagem podem incluir feitos como os limites superiores do que o personagem pode fazer. Mas eles podem não ser típicos do personagem; podem ser exceções raras e memoráveis. Tais feitos são característicos dos gêneros cinematográfico e do Código dos Quadrinhos; eles devem ser evitados em tratamentos puramente realistas.

A regra padrão do **GURPS** para esforço adicional (pág. MB356–357) permitem uma medida limitada de tais proezas, conforme discutido em **GURPS Poderes**. Os MJs podem escolher adotar a regra do esforço adicional divino do **GURPS Poderes**, permitindo que heróis ou seus adversários gastem múltiplos PF e multipliquem o efeito bônus pelo PF gasto.

Vários atributos e vantagens podem receber modificadores que alteram essas características de uma progressão aditiva para a progressão multiplicativa da *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. MB550) — por exemplo, o modificador Superesforço (disponível para ST de Levantamento em **GURPS Poderes**, e para a ST geral, Retenção, Controle e Telecinese neste livro; ver págs. 24–26 e 29). Observe que mesmo as versões padrão de algumas vantagens já incluem uma progressão multiplicativa, como o aumento de tamanho para Crescimento, ou o aumento da distância para Audição Parabólica e Visão Telescópica; modificadores desse tipo não estão disponíveis para esses poderes. Este livro não fornece esses

modificadores para Resistência a Dano ou Ataque Inato; ambos têm custos baixos de pontos, em relação ao ST, e torná-los ainda mais baratos prejudicaria a utilidade de heróis superfortes, o que se choca com os pressupostos do gênero de supers.

PODERES DE USO ÚNICO

Para feitos ainda mais potentes, o MJ pode adotar uma variação das regras em *Uso Único* (pág. 74), tratando certos usos de superpoderes como dispositivos de enredo comparáveis a uma invenção única. Para fazer isso, um herói deve ter um talento de poder e deve ter aproveitado a vantagem Ultrapoder (veja pág. 30). Em seguida, o jogador descreve o feito que deseja realizar. Estes podem ser medidos em duas dimensões diferentes: intensidade e escopo.

A intensidade é uma medida de quanta força bruta está envolvida no feito. Isso deve ser sempre proporcional ao nível de poder do personagem que está tentando o feito. Um super normal pode ser capaz de levantar um carro para salvar uma criança presa; um super clássico pode ser capaz de segurar um trem; um herói de ponta pode mudar a órbita da lua.

O escopo é uma medida de quão complexo é o feito e quão difícil é para um ser humano visualizá-lo. Qualquer herói pode tentar um feito em qualquer escopo; o MJ atribui a ele uma classificação usando as seguintes orientações:

Titânicos: feitos que excedem os limites normais do herói de uma forma limitada, normalmente definida por uma única variável física: levantar ou sustentar um peso enorme, empurrar com força incrível ou mover-se em linha reta.

Lendários: feitos que são tão complexos quanto as ações humanas normais, mas maiores em magnitude: carregar uma carga enorme, viajar por um curso que envolve curvas ou outras manobras, ou remodelar um único objeto grande e homogêneo.

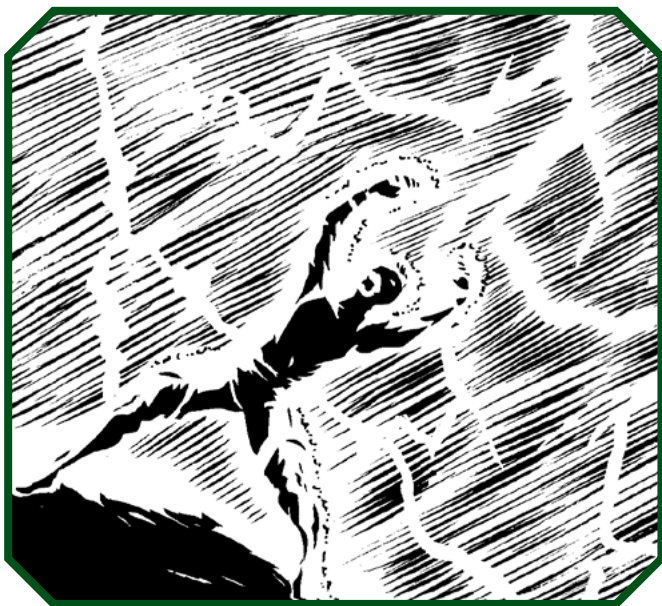
Impressionantes: feitos que realizam feitos mais complexos que normalmente exigiriam várias pessoas trabalhando juntas, ou uma pessoa realizando uma longa série de tarefas: escanear cada mente em uma multidão de uma só vez, ou operar telecineticamente todos os controles em um navio de guerra.

Transcendentes: feitos que vão além desses limites, até ações completamente milagrosas, como criar um reino extradimensional ou matar telepaticamente todos os mutantes na Terra.

O jogador então faz um teste de Vontade, modificado pelo talento de poder e pelo nível de desafio da tarefa: nenhum modificador para Titânico, -2 para Lendário, -4 para Impressionante, e -8 para Transcendente. O MJ pode aplicar um modificador adicional de -1 a -10 se as circunstâncias forem desfavoráveis. A tentativa leva 1d x 10 minutos, o mesmo que um teste de invenção rápida para modificar um dispositivo exótico.

Os resultados são determinados de forma semelhante aos dos dispositivos de uso único. Um sucesso comum significa que o feito foi realizado, mas custa Pontos de Fadiga igual ao valor de PF do personagem, deixando-o com 0 PF ou menos; um personagem neste nível de fadiga não pode tentar nenhum talento de Ultrapoder. Um sucesso com uma margem de sucesso de dois ou menos significa que o poder do personagem pode ser incapacitado, como discutido na pág. 156 do **GURPS Poderes**. Em um sucesso decisivo, a tentativa custa 1 PF para um feito Simples, 2 para um feito Médio, 4 para um feito Complexo ou 8 para um feito Incrível. *Apenas* em um sucesso decisivo, o herói pode gastar pontos de personagem recebidos para comprar uma habilidade capaz de replicar o feito — embora alguns feitos possam custar mais pontos de personagem do que qualquer PdJ poderia esperar ganhar!

Em um fracasso, o feito fica aquém do efeito desejado. Em uma falha crítica, tem efeitos colaterais disruptivos. Use a Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios na pág. MB479, seja ao acaso, com o resultado dos dados, ou escolhendo um efeito que se encaixe na situação.



Força Divinal

Feitos incríveis de força são comuns nos quadrinhos, e antes disso nos mitos: Hércules segurando o céu para dar um descanso a Atlas, ou Thor causando as marés ao tentar beber o oceano. Mas a força normalmente não é adquirida como parte de um poder. Isso parece tornar impossíveis os feitos de força de uso único.

Uma maneira de contornar isso é o MJ permitir que os jogadores criem PdJs com poderes que incluam alguma forma de força, geralmente ST de Levantamento. Um MJ pode até definir um Poder de Força que abrange todas as formas de Força, Super Salto e várias outras habilidades.

Outra opção é simplesmente dizer que um talento de poder não é necessário para realizar feitos de força. Com efeito, todo humano tem “poderes de força” por ter um corpo físico. Claro, isso também significa que ele não pode ganhar um bônus pelo talento. O MJ pode permitir um teste baseado em Vontade contra uma perícia como Levantamento ou Salto, modificada pela complexidade da tarefa e por circunstâncias desfavoráveis. Isso pode ser usado para permitir que até heróis sem poderes — “super normais” — realizem feitos sobre-humanos de baixo custo.

O efeito alcançado deve se adequar ao tema do poder do herói. Além disso, sua escala deve ser plausível para suas habilidades gerais e o gênero de campanha. Finalmente, o MJ deve concordar que o efeito pretendido é relevante para o problema que o confronta.

Para tornar essa vantagem útil em situações de combate, o MJ pode permitir que os heróis façam uma tentativa com um redutor adicional de -10 no teste de Vontade, conforme discutido nas regras de tempo gasto em tarefas (pág. MB346). Se for bem-sucedido, o feito é alcançado em um único turno — o que é próximo o suficiente a se completar uma tarefa instantaneamente, dado o tempo que normalmente levaria.

PODERES LATENTES

Uma vez que o sistema para poderes de uso único depende apenas de Vontade e Talento, e não de quaisquer habilidades de um poder, também é adequado para personagens com poderes latentes (Talento, sem habilidades) que só são capazes de ocasionais e incríveis façanhas de poder porque sua potência total ainda não se desenvolveu!

Exemplo: Tommy Franklin tem potencial para ser um telecinético poderoso, mas, aos oito anos, tem apenas quatro níveis de Talento de Telecinese, Vontade de 14 e a vantagem Ultrapoder. Ele ainda não desenvolveu nenhuma habilidade de Telecinese, nem mesmo com as limitações Inconstante ou Apenas em Emergências (embora essas provavelmente sejam elementos de suas habilidades iniciais). Ainda assim, quando Tommy está soterrado em um desmoronamento com seu melhor amigo e precisa desesperadamente escapar, o MJ concorda que é um momento adequado para seus poderes latentes entrarem em ação.

Empurrar as toneladas de pedra é um feito Titânico, então o MJ faz o jogador de Tommy testar sua Vontade (14) mais o Talento Telecinese (4), ou 18, sem modificador. Tommy se concentra por 1d x 10 minutos. O jogador consegue um sucesso crítico, então a tentativa custa apenas 1 PF para Tommy e ele mentalmente empurra para os lados todas as pedras soltas bloqueando a entrada da caverna, dando uma dica do poder potencial que o menino pode exercer um dia.

GASTANDO PONTOS DE PERSONAGENS EM FEITOS

O **GURPS Poderes** introduz o conceito de um poder que é aplicado gastando pontos de personagem: A matéria formada com a habilidade Criar desaparece em 10 segundos, a menos que o criador gaste pontos de personagem para estabilizá-la, por exemplo. Outras habilidades também podem se beneficiar do gasto de pontos de personagem em uma campanha de supers.

Para começar, pontos de personagem podem ser gastos para tornar permanentes os efeitos de um poder que normalmente expiraria após um certo tempo. Aqui estão algumas opções para isso:

Atribuições de muitos tipos podem se tornar permanentes gastando 1 ponto de personagem por +1% de ampliação necessária para produzir um determinado efeito. Isso não funciona para Coma, Ataque Cardíaco ou Atordoamento. O julgamento do MJ é necessário para as várias formas de Incapacitação — por exemplo, Inconsciência permanente é efetivamente equivalente ao Coma.

Dobra ou *Saltador* com a ampliação Túnel (pág. MB86) pode criar um túnel permanente entre dois lugares, épocas ou planos. Para Dobra, isso custa 1 ponto de personagem por -1 de penalidade de distância, com um mínimo de 1 ponto; para Saltador, custa 10 pontos fixos.

Dominação é definida como exigindo o gasto de pontos de personagem (pág. MB55).

Controle da Mente dá à vítima a desvantagem temporária Reprogramável, com o controlador como seu mestre. Para tornar isso permanente, gaste pontos de personagem para comprar a vítima como um Aliado com frequência de participação 15 ou menos, e com a ampliação Lacaios. O custo básico é determinado pelo total de pontos da vítima em proporção ao do mestre, como de costume. Reduza o custo total do alvo em 10 pontos porque ele adquiriu Reprogramável (a menos que já a tenha).

Possessão com a ampliação Crônico (pág. MB79) pode ser usada para transformar um hospedeiro em um Títere. Isso exige gastar pontos de personagem suficientes para comprar a vantagem Títere (pág. MB94). Além disso, gaste pontos para comprar o hospedeiro como um Aliado com frequência de participação igual ou inferior a 15, e com a ampliação Lacaios, como em Controle da Mente.

Talento Instintivo com Retenção permite usar um ponto de personagem para estabilizar uma perícia (pág. MB99). A critério do MJ, esta ampliação também pode ser aplicada a perícias concedidas por *Habilidades Modulares* (pág. MB62).

Telecinese pode ser estabilizada para manter um objeto permanentemente levantando. Isso custa 1 ponto de personagem por 5% da Base de Carga telecinética que o objeto pesa.

Vida Extra pode ser renovada durante o jogo gastando pontos de personagem, com a permissão do MJ (pág. MB96).

O **GURPS Fantasy** apresenta outra maneira de gastar pontos de personagem: trocá-los por uma Reserva de Energia de uso único. Assim como uma Reserva de Energia convencional (definida em **GURPS Poderes**), esta deve estar vinculada a uma fonte de energia e não recebe o modificador de fonte. Mas não recarrega, nem mesmo por um processo especial, como Sanguessuga ou a mágica Roubar Energia. Em vez disso, gastar 1 ponto de personagem concede 25 pontos de energia. Não há um teto na capacidade desta RE, e nenhum custo em pontos de personagem para sua capacidade; comprar os pontos de energia *cria* a capacidade de mantê-los, que desaparece novamente quando eles se esgotam. Os MJs devem notar que isso torna o uso repetido do esforço adicional divino muito mais acessível!

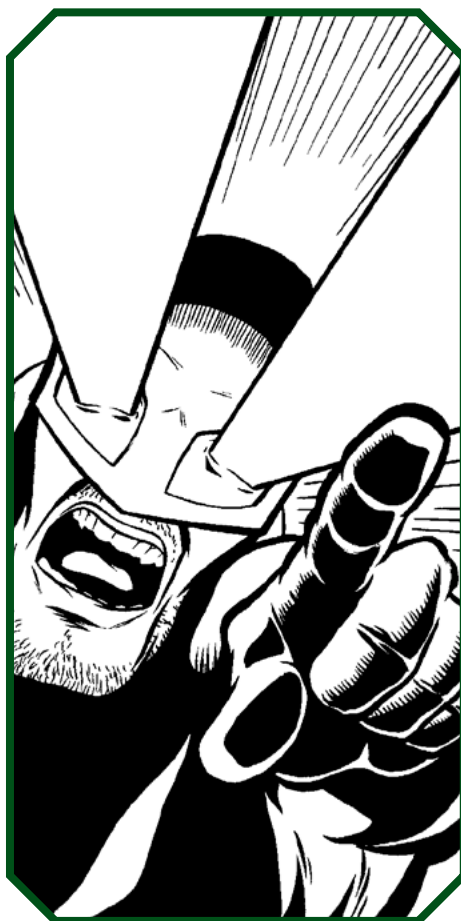
Uma terceira opção é o MJ permitir habilidades que *apenas* funcionam quando os pontos de personagem são gastos nelas.

Determine o custo normal em pontos da habilidade e divida por 5. O valor em pontos resultante pode ser usado de duas maneiras, a critério do MJ:

Gaste o custo de pontos reduzido para comprar um uso da habilidade antecipadamente. A habilidade de uso único corresponde à habilidade padrão da mesma forma que um Favor corresponde a um Contato, Aliado ou Patrono.

Gaste o custo de pontos reduzido para ganhar o *potencial* de usar a habilidade. Cada uso real da habilidade exige gastar 1 ponto de personagem para ativá-la. Essa opção só é vale a pena com habilidades grandes e caras; a maioria das habilidades que são usadas raramente podem ser compradas de forma mais eficiente como habilidades alternativas, que não exigem gastar pontos de personagem para usá-las.

É possível estender esta segunda opção. Suponha que o ataque principal de um herói custe 100 pontos. Agora, ele compra um ataque no valor de 500 pontos, como uma habilidade potencial que ele deve gastar 1 ponto de personagem para ativar. Isso divide seu custo por 5, reduzindo-o para 100 pontos. Isso não é maior do que o custo de seu ataque principal, então ele pode defini-lo como uma habilidade alternativa de seu ataque principal. Para se adequar ao tratamento de tais ações nos quadrinhos, todo o grupo de habilidades alternativas deve ser desativado após ele usar o ataque de alta potência; trate isso como incapacitação temporária da habilidade (como discutido no **GURPS Poderes**), com uma duração fixa de 5 minutos antes que ele possa começar a fazer testes para se recuperar.



CAPÍTULO SETE

DUELO DE TITÃS

O Exército Vermelho estava em apuros. Olhando para o campo de batalha, Stalina podia ver os tanques alemães se movendo para posições defensivas contra o ataque russo. Eles não se pareciam com os Panzers que ela havia encontrado antes. Ela se lembrou de um briefing de um mês atrás, e uma imagem veio à mente: um slide mostrando um novo modelo que o coronel Rogov chamou de Tiger. “Muito mais resistente que os Panzers”, disse ele. Agora ali estavam eles, duas dúzias deles, na linha de frente contra sete T-34s e uma massa de infantaria que havia sido ordenada a lutar contra eles.

E Stalina, a Heroína do Povo. Era hora de merecer seu título.

Ela voou em frente e para a direita, chegando ao lado dos Tigers, mas muito à esquerda de sua linha. Então ela circulou e começou sua descida, mantendo seu olho no tanque mais à esquerda. Um alemão alerta na artilharia antiaérea começou a disparar contra ela no meio de sua investida, e um tiro a atingiu antes que ela estivesse abaixo de sua linha de fogo, deixando um pequeno corte ao longo de seu lado esquerdo.

O efeito de Stalina no tanque em que ela voou ao encontro foi muito maior. Ela o atingiu a quase 400 quilômetros por hora, seus punhos estendidos esmagando a blindagem lateral. Fragmentos voaram para o interior do tanque, infligindo múltiplas lesões nos três alemães que estavam lá dentro. Stalina se viu deitada no outro lado do compartimento da tripulação, o uniforme encharcado de sangue e óleo diesel enquanto o motor do tanque desligava.

Um momento depois, ela saiu pela escotilha e procurou outro alvo. A torre do próximo tanque estava virando em sua direção. Ela voou para ficar sobre a arma principal, agarrou seu cano com as duas mãos e sentiu-a dobrar para cima com seu esforço. O alemão na artilharia antiaérea mudou de posição para a metralhadora de torre, mas onde ela estava, ele não teria chance de acertá-la. Ela puxou o cano para fora e então perfurou a blindagem do tanque. Seu punho duro como aço atingiu algo macio por dentro, provavelmente o alemão.

Mas isso não estava tirando o tanque ação, e agora o terceiro Tiger na fila quase a tinha na mira de seu canhão principal. Ela enfiou os dedos no metal duro da parte superior do corpo e puxou-a para cima. Quando a armação começou a se soltar sob a tensão, ela a arremessou em direção a seus novos atacantes. O emaranhado de aço caiu em cima da torre deles, imobilizando tanto esse quanto o outro tanque.

Um projétil altamente explosivo a atingiu. Ela não estava preparada e isso a arremessou para trás dois metros. Deitada no chão, ela olhou em volta, viu o tanque que havia atirado nela e voou para cima dele, evitando o próximo tiro. Um momento depois, ela estava de pé sobre a escotilha principal. Ela forçou a abertura, agarrou os lados da escotilha e começou a retirar a blindagem do tanque.

“Rote Hündin!”

O grito veio de sua direita, e seus olhos se moveram naquela direção, a tempo de ver a figura enorme se atirando pelo ar em sua direção, deixando um rastro de fogo. Mesmo com seus reflexos sobre-humanos, estava viajando muito rápido para que ela pudesse evitá-lo. Enquanto voava para trás, ela percebeu o metal preto elaboradamente ornamentado da armadura, com relâmpagos cruzados no peito — e a voz de tenor ressonante em que seu novo inimigo estava fazendo um discurso incompreensível.

Seus foguetes dispararam novamente, e ela se lançou no ar para encontrá-lo.

O combate é o foco principal de muitas aventuras de supers; é o lugar onde os superpoderes realmente compensam. As batalhas sobre-humanas têm um estilo próprio, rápido e cheio de acrobacias selvagens e habilidades estranhas. Não é necessariamente realista, mas certamente é dramático. Este capítulo oferece algumas modificações opcionais nas regras padrões do **GURPS**, projetadas para capturar a sensação desse tipo de combate.



COMBATE EM HQS CLÁSSICAS DE SUPER-HERÓIS

Normalmente, o combate entre supers é *no mínimo* cinematográfico, e esse tratamento do combate é o foco principal deste livro. O **Módulo Básico** fornece regras para o combate cinematográfico (veja pág. MB417); este capítulo as estende e sistematiza. Mestres que desejam realizar combates realistas entre super-humanos podem encontrar algumas sugestões aqui, mas devem confiar principalmente nas regras de combate padrão.

REGRAS PARA CAMPANHAS CINEMATOGRÁFICAS

Dano Colateral. Use a tabela de danos colaterais do **GURPS Poderes**. Em uma campanha cinematográfica padrão ou em uma campanha ultraviolenta, inclua mortes e ferimentos duradouros entre os resultados possíveis; em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis ou absurda, enfatize danos materiais e financeiros, e lesões temporárias.

Etiqueta de Combate Supers. Homens normais lutando contra um super não precisam enfrentá-lo cara a cara; em vez disso, uma multidão pode atacá-lo de uma só vez usando as regras em *Exércitos de Um Homem Só* (pág. 118), deixando-o mostrar sua habilidade superior de luta. Vilões poderosos costumam enfrentar heróis um a um.

Ferimentos Superficiais. Definida na pág. MB417.

Munição Infinita. As armas de fogo dos PdJs não ficam sem munição e não são obrigados a ficar contando os tiros. Isso não se aplica a poderes ou instrumentos comprados com tiros limitados, mas

apenas a armas mundanas! O MJ não deve usar, *ao mesmo tempo*, esta regra e as regras do Equipamento Característico Consumível (pág. 81); escolha a que melhor se adapta ao estilo pretendido da campanha.

Projeção Cinematográfica. Definida na pág. MB417.

Quebrando Coisas. Objetos em campanhas cinematográficas devem ser um pouco mais quebráveis do que objetos reais, como adereços em um filme. Use as regras do Fácil de Matar; a critério do MJ, trate objetos como tendo Fragilidade de várias maneiras. Reserve os níveis mais altos de Fácil de Matar para campanhas de HQs clássicas de super-heróis. Tratar objetos inanimados como “bucha de canhão” funciona melhor em campanhas extremas de HQs clássicas de super-heróis ou absurdas.

Violência Televisiva. Definida na pág. MB417.

REGRAS PARA CAMPANHAS DE HQS CLÁSSICAS DE SUPER-HERÓIS

Capangas. Os vilões poderosos costumam ter um grande número de Aliados, mesmo que não tenham nenhuma estrutura organizacional para fornecê-los. Geralmente são seres humanos normais, embora possam usar roupas distintas ou carregar armas avançadas; possibilidades mais exóticas incluem ciborgues, demônios menores e membros de raças perdidas. Os heróis têm que lutar abrindo caminho através de pequenos exércitos para chegar ao vilão mestre (veja *Exércitos de Um Homem Só*, pág. 118).

Defesas Poderosas: Em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis, as restrições de foco para Bloqueio Poderoso e Aparar Poderoso (**GURPS Poderes**) normalmente devem ser dispensadas.

Explosões Cinematográficas. Definida na pág. MB417.

Projeções em HQs Clássicas de Super-Heróis. Em lutas nos quadrinhos, os inimigos são frequentemente arremessados a longas distâncias sem sofrer ferimentos graves no processo. Quando um herói desfere um golpe sem usar o Superesforço, use o dano desse golpe para determinar o efeito no alvo, *incluindo* velocidade de projeção, dano de colisão e dificuldade de evitar uma queda com base na projeção que o golpe normalmente infligiria. Mas para encontrar a *distância* da projeção, divida o bônus de Superesforço do herói por 3 e compare-o com o ST-2 do alvo.

Exemplo: O super Lancelot, que tem ST 31/170, soca um bandido de rua com ST 12. Ele joga o dano de 3d para seu soco, em vez de 18d-1. Um resultado de 11 não é suficiente para nocautear o bandido; mas dividindo pelo ST-2 do bandido dá 1 metro de projeção. O bandido faz um teste de DX para evitar cair; seu Deslocamento é 1, e quando ele atinge uma parede de concreto sofre dano igual a $(2 \times 12 \times 1) / 100$ dados, ou 1d-3. Mas o bônus de Superesforço de Lancelot é +150; um terço disso é 50, e dividindo pelo ST-2 do bandido de 10 dá uma projeção de 5 metros de distância”



Sem Incapacitação Permanente. As regras padrões para habilidades incapacitadas no **GURPS Poderes** preveem a incapacitação temporária ou duradoura de habilidades, mas não para incapacitação permanente. Em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis, lesões corporais incapacitantes podem ser tratadas da mesma maneira. Para conseguir isso, trate lesões incapacitantes permanentes como duradouras, duradouras como temporárias e temporárias como não produzindo efeitos incapacitantes.

UMA QUESTÃO DE VIDA OU MORTE

Uma das perguntas mais básicas sobre o combate de supers é o quão mortal torná-lo.

Em muitas histórias clássicas, as taxas de mortalidade são incrivelmente baixas. Não é apenas que os heróis da fórmula clássica tenham códigos éticos pessoais que proíbem o uso direto de força letal. O combate sobre-humano em grande escala cria enormes quantidades de danos colaterais, com combatentes jogando carros, destruindo prédios e danificando a infraestrutura urbana — mas quando a luta termina e os destroços são limpos, verifica-se que não houve acidentes fatais. MJs que querem fazer campanhas com as mesmas sensação de HQs clássicas de super-heróis sentem a necessidade de encontrar formas de prevenir a morte.

DURO DE MATAR

Um método muito simples já está disponível nas regras do **GURPS**: a vantagem Duro de Matar (pág. MB56). MJs conduzindo campanhas de supers podem conceder um ou mais níveis gratuitos dessa vantagem para *todos* os personagens no cenário. Esses níveis não farão muita diferença aos heróis que já possuem HT 15, mas salvarão a vida de muitos civis.

Suponha que um homem médio tenha ST 10 (e 10 PV) e HT 10. Depois de receber 20 pontos de dano, ele faz um teste de HT para sobreviver; ele testa novamente após 30, 40 e 50 PVs perdidos, e depois de receber 60 PV de dano, ele morre automaticamente. Mas com 50% de chance de sobreviver a cada um dos testes, ele quase certamente morre antes disso — ele tem apenas 6% de chance de sobreviver a quatro testes de HT. Por outro lado, com Duro de Matar 2, suas chances sobem para 30%; com Duro de Matar 4, 68%; e com Duro de Matar 6, 93%! Um ferimento enorme, ou uma longa série de golpes, ainda pode matá-lo; mas uma bala perdida ou um pedaço de estilhaço, ou mesmo ficar preso sob os escombros, provavelmente não causará um dano tão concentrado.

Para obter o grau certo para uma campanha, os MJs podem escolher um desses níveis. Duro de Matar 6 se encaixa em uma campanha clássica de Código dos Quadrinhos onde ninguém morre; Duro de Matar 4 é bom para uma campanha fortemente cinematográfica; Duro de Matar 2 é quase certo para o realismo com um sabor cinematográfico ou vice-versa — seria adequado para uma campanha noir; por exemplo. Um MJ que queira uma campanha de terror pode até dar a todos Fácil de Matar 2, o que reduziria a porcentagem de sobrevivência para menos de 0,5% para pessoas comuns.

Trata-se de um mecanismo de contar histórias, puro e simples. Mas um MJ que queira brincar com as premissas do cenário pode considerar que criaturas vivas, ou pelo menos seres humanos, são extraordinariamente difíceis de matar por causa de alguma força biológica subjacente. Isso pode explicar todos os heróis que obtêm superpoderes de acidentes estranhos em vez de simplesmente morrer neles.

MJs conduzindo campanhas de HQs clássicas de super-heróis também podem querer limitar danos incapacitantes por razões

REGRAS PARA CAMPANHAS ABSURDAS

Nudez à Prova de Balas. Definida na pág. MB417.

Super-Solilóquios. Os heróis podem pegar a Língua Ferina e usar suas ironias afiadas para atordoar seus inimigos em combate.

semelhantes. Em tal jogo, interprete o dano incapacitante temporário como não causando nenhum efeito após o término da luta, o dano incapacitante duradouro como temporário e o dano incapacitante permanente como duradouro. Isso se assemelha à sugestão do **GURPS Poderes** para o tratamento de poderes incapacitados em campanhas otimistas.

FERIMENTOS SUPERFICIAIS

As regras de combate cinematográfico (pág. MB417) oferecem outro método de evitar a morte: a regra de “ferimentos superficiais”, que permite ao jogador gastar um ponto de personagem para minimizar ferimentos. Os MJs podem querer determinar que cada personagem em um cenário cinematográfico ou de Código dos Quadrinhos tem um ponto de personagem não gasto como um seguro — ou pode obter um adiantado se for necessário. Isso tem efeitos mais dramáticos nos resultados do combate do que a opção Duro de Matar. Após o término de uma luta, os combatentes não estarão apenas gravemente feridos, mas milagrosamente ainda vivos; eles estão milagrosamente tudo, menos ilesos.

Observe que esta opção também pode ser aplicada à recuperação de PF. MJs que desejam recriar o drama clássico dos quadrinhos devem definitivamente ter esta opção em mente: permite que um herói exausto faça um esforço desesperado de vontade, se recupere do colapso e volte para a luta.

DANO EM HQS CLÁSSICAS DE SUPER-HERÓIS

Para evitar que não-super adversários morram, uma campanha de HQs clássicas de super-heróis deve adotar um tratamento especial para superforça. Quando um herói com grande poder ataca um objeto inanimado, ele pode aplicar o bônus de Superesforço à sua ST para determinar o dano. Quando ele ataca um ser vivo, ele não consegue; em vez disso, use seu valor normal de ST. Esta é uma convenção estilística de HQs clássicas de super-heróis, garantindo que um herói que pode perfurar uma pulegada de aço também possa atingir um homem normal sem matá-lo em um único golpe. Campanhas ultraviolentas podem aplicar Superesforço para determinar danos a todos os alvos, inanimados ou humanos.

MJs em campanhas de HQs clássicas de super-heróis devem fazer exceções a esta restrição em casos dramaticamente apropriados. Alguém enfrentando um inimigo Impossível de Matar, um monstro gigantesco que pode ignorar golpes normais ou um superinimigo que pode suportar grandes quantidades de dano, pode usar o Superesforço para atingi-lo. Se ele não perceber inicialmente o quão duro é seu oponente, a liberação de toda a sua força é um momento dramático, de preferência com um discurso adequado.

Esse mesmo conjunto de convenções fornece a restrição “dramaticamente apropriada” para a qualidade Treinamento Incomum (pág. 31).

NINGUÉM MORRE

Essas opções tornam a morte em combate improvável. Mas ainda há a chance de um resultado muito ruim nos dados, ou uma longa série de ferimentos que consomem os pontos de personagem não gastos de um herói. Alguns MJs podem preferir evitar até mesmo essas mortes de baixa probabilidade.

Para fazer isso, simplesmente anuncie desde o início que jogadas ruins de dados não resultam em morte sob nenhuma circunstância. Os jogadores não fazem testes para sobreviver depois de serem feridos; a sobrevivência é garantida. As mortes podem acontecer através do assassinato deliberado de um inimigo indefeso (embora apenas os piores vilões pensariam em tal ato!), ou através do auto sacrifício de um herói, ou como parte da história de origem de um herói ou vilão — em outras palavras, quando faz um sentido dramático. Mortes inúteis ou aleatórias não acontecerão.

UM MUNDO SEM MORTE?

Seguir qualquer uma dessas opções parece levar a um mundo muito peculiar: um onde ocorre muita violência, mas as pessoas não morrem dela. As guerras podiam ser travadas sem baixas, e os acidentes nas estradas não aconteceriam ou nunca matariam ninguém. Realisticamente, tal mundo seria muito diferente do nosso.

Mas analisar probabilidades dessa maneira não é o objetivo da abordagem cinematográfica. As coisas que acontecem durante o jogo real não são representativas do mundo do jogo. Por definição, o jogo cinematográfico é sobre eventos *improváveis*. Em algum lugar fora do foco da cena, acidentes de trânsito, guerras, e até brigas entre adversários superpoderosos matam pessoas. Isso não acontece com os PdJs porque eles são os heróis da história. Mas a boa sorte de um punhado de aventureiros não muda perceptivelmente o resultado médio em um mundo que abriga bilhões de outras pessoas.

MESTRE CONTRA MESTRE

Os supers geralmente têm habilidades de ataque incrivelmente altas e, pior ainda, defesas ativas extraordinariamente boas. Um combate em que um dos combatentes tem Esquiva 16 pode levar *muito tempo* para acontecer; é ainda pior se ambos são tão bons.

Mas há uma opção que reduz bastante esse problema: o Ataque Enganoso (ppág. MB369–370). Isso permite que o atacante aplique uma penalidade de -1 nas defesas ativas de seu inimigo no combate corpo a corpo, recebendo uma penalidade de -2 em seu próprio NH de ataque em compensação. O nível de habilidade efetivo do atacante pode não ser reduzida para menos de 10 nesta opção — mas os meta-humanos geralmente têm níveis de habilidades de combate incrivelmente altos. No combate de supers, a

limitação de que os Ataques Enganosos sejam reduzidos a apenas -4 no NH do ataque e -2 nas defesas ativas é muito restritiva e deve ser ignorada. Um MJ que queira estabelecer limites faria melhor se permitisse até -10 para o NH do ataque e -5 para defesas ativas.

Tenha em mente que dois conjuntos diferentes de testes estão envolvidos: o ataque do primeiro combatente contra a defesa do segundo combatente e vice-versa. Eles não precisam ter o mesmo ajuste de pontuação! Se A tem Caratê-20 e Esquiva-12, e B tem Caratê-14 e Esquiva-10, então a disputa de Caratê-14 vs. Esquiva-12 poderia ser ajustada para Caratê-10 vs. Esquiva-10, mas a disputa de Caratê-20 vs. Esquiva-10 pode ser ajustada para Caratê-10 vs. Esquiva-5.

EXÉRCITOS DE UM HOMEM SÓ

Um dos grandes temas da aventura heroica é o único homem que pode derrotar um grande número de inimigos em combate corpo a corpo. Não há muita emoção em jogar um desses combates; fazer uma dúzia de testes, quanto mais uma centena, com jogadas de ataque e defesa para o herói e cada um de seus inimigos, leva tempo suficiente para destruir até mesmo aquela modesta excitação.

Uma solução é simplesmente acenar com a mão para a vitória, dizendo ao herói: “Ok, eles são apenas uma gangue de bandidos. Você os derrota.” Mas isso estraga a diversão do que pode ser uma cena dramática emocionante (como Zorro lutando contra um esquadrão de soldados, ou a Noiva lutando contra uma sala cheia de yakuza em *Kill Bill*). Para jogar esse tipo de cenário, use as seguintes regras alternativas.

No corpo a corpo, um único herói pode enfrentar de um a seis oponentes por vez. Os resultados de todos os ataques dos adversários são determinados simultaneamente com uma única jogada de ataque. Trate isso como fogo contínuo, conforme definido na pág. MB373, com um bônus de acerto de +0 para 2–4 atacantes ou +1 para 5–6. Divida a margem de sucesso do ataque por 2, arredondando para baixo; isso dá o número de ataques adicionais conseguidos. A jogada básica do ataque, antes dos modificadores, é a média do NH dos atacantes.

O herói solitário pode tentar se esquivar de todos os ataques bem-sucedidos, usando a regra para ataques de fogo contínuo (pág. MB375): Um teste de Esquiva bem-sucedido evita um acerto,

mais acertos adicionais iguais à sua margem de sucesso. Se ele escolheu Defesa Total como sua manobra, ele também pode tentar bloquear ou aparar aqueles ataques que ele não esquiva. Ele ainda pode bloquear apenas um ataque, mas pode aparar vários ataques; em vez de um teste de aparar separado para cada um (veja pág. MB376), faça *um* teste e trate a penalidade por aparar mais de uma vez como uma margem de sucesso necessária para aparar ataques adicionais. Se ele não tentar se esquivar, ele pode tentar bloquear e aparar, ou pode tentar aparar com as duas mãos (ou com qualquer outro modo de ataque que seja capaz de aparar — por exemplo, um aparar poderoso com um ataque de viga). Normalmente, porém, isso é menos efetivo do que múltiplas esquivas.

Um único herói com Ataque Adicional pode atacar vários inimigos agrupados: um inimigo adicional por nível de Ataque Adicional. Faça um único teste para todos esses ataques, usando a média dos NHs envolvidos. Ele não recebe o bônus para acertar, independentemente do número de ataques, porque está atacando vários alvos, não apenas um. Divida a margem de sucesso da jogada de ataque por 2, arredondando para baixo; o resultado é o número de Ataques Adicionais conseguidos. Faça um teste contra a média das defesas ativas de seus inimigos; uma defesa bem-sucedida significa que um inimigo evitou seu ataque. A margem de sucesso para o teste de defesa mostra o número de inimigos adicionais que se defendem.

Supers com o poder Duplicação podem querer aplicar essas regras de outra perspectiva, dividindo-se em vários eus que atacam um único inimigo.

Exemplo: Nas ruas de Koreatown, a Graça Divina entra em combate com seis aspirantes a artistas marciais. Todos eles têm Caratê-13, o que lhes dá Aparar 9; sua Esquiva é 10. Graça tem Caratê-26, o que lhe dá Aparar 16; sua Esquiva é 12. Ela também tem Ataque Adicional 2 (Ataque Múltiplo).

Usando as regras do *Mestre contra o Mestre* (veja a pág. 118), Graça reduz sua seu nível de habilidade de ataque para 16, o que reduz o Aparar de seus inimigos para 4 e sua Esquiva para 5. Seus inimigos tentam ataques enganosos contra ela, reduzindo sua habilidade de ataque para 11, e o Aparar e Esquiva de Graça Divina para 15 e 11, respectivamente.

Graça ataca primeiro, fazendo um teste contra Caratê-16; ela obtém um 13 e acerta duas vezes. Com um 10, seus oponentes não conseguem se esquivar e recuam para se recuperar do choque imediato. Os quatro oponentes não atacados a atacam, fazendo

um teste contra Caratê-11; com um resultado de 6, três deles têm chance de acertar! Graça tenta se esquivar dos três golpes e o faz, com um resultado de 6.

No próximo turno de Graça, um resultado de 6 atinge três alvos em potencial; com um 17, nenhum deles consegue aparar, e todos os três recuam para se recuperar do choque. Grace enfrenta três golpes, do inimigo ainda ileso e dos dois que se recuperaram; um resultado de 12 significa que nenhum deles a atinge.

O combate continua assim por mais alguns segundos, mas o dano acumulado dos ataques incrivelmente rápidos de Graça Divina logo incapacita três de seus inimigos, e os outros três fogem em direções diferentes. Graça misericordiosamente os deixa ir e encontra um lugar tranquilo para uma oração de agradecimento por sua vitória.

GOLPES PODEROSOS

O aumento da força é um dos superpoderes mais comuns e um dos mais usados em combate. É uma marca registrada do gênero os combatentes trocarem golpes poderosos, batendo uns nos outros do outro por toda a sala. Muitos supers são fortes o suficiente para matar um homem comum com um único golpe. Mas quão forte é isso?

Um homem médio tem 10 PV; ele tem que fazer um teste de HT para sobreviver depois de receber 20 pontos de dano, e certamente morrerá depois de receber 60 pontos de dano. O dano de um soco é GdP-1. Um herói com ST 35 pode infligir 20 pontos de dano em sua melhor jogada; um com ST 55 pode fazê-lo em um resultado mediano. Um herói com ST 95 pode infligir 60 pontos de dano em sua melhor jogada; um com ST 160 pode fazê-lo em um resultado mediano. Esses são pontos de referência úteis para projetar “brutamontes” com força sobre-humana.

Um homem médio sofre projeção de um metro para cada 8 pontos de dano. Um herói com ST 19 causa um metro de projeção no resultado máximo; com ST 25, em um resultado mediano. Um resultado de 20 pontos de dano causa projeção de dois metros; 60 pontos causam projeção de sete metros. MJs que desejam efeitos de HQs clássicas de super-heróis mais cinematográficos podem decretar que todos os danos por contusão e por corte causam projeção dupla; um combatente com ST 11 causa um metro de projeção no resultado máximo, e brutamontes rotineiramente mandam seus adversários pelos ares — um herói ST 35 causa três metros de projeção com um soco mediano. Heróis não deveriam pagar pontos por esta habilidade; em vez disso, deve ser uma “lei natural” do cenário.

O dano aumentado pode vir da ST geral ou da ST de Golpe. Pegue ST geral se o herói também for capaz de levantar pesos enormes, dobrar aço com as próprias mãos e assim por diante. Tais feitos envolvem contração muscular lenta contra cargas maciças. Golpes marcantes envolvem contração muscular rápida e cargas mais leves; ST de Golpe representa a maior energia cinética de punhos ou outras partes do corpo em movimento rápido. É perfeitamente razoável dar ST de Golpe alto a um velocista sem ST sobre-humano. Como regra geral, multiplique seus dados de dano GdP pelo mesmo fator que seu Deslocamento Básico.

Por outro lado, velocistas com ST de Golpe não ganham mais PV para igualar sua capacidade de dano aumentada. Heróis com alta ST geral podem resistir melhor a golpes. Mas mesmo para

eles, o combate fica mais mortal à medida que ficam mais fortes. Um homem com ST 10 e 10 PV inflige 1d-3 com um soco, ou uma média de 1 ponto, 10% de seu PV. Para ST 20, é 30%; para ST 50, 37%; para ST 100, 37,5%. Brutamontes que se especializam em combate corpo a corpo devem considerar RD, Redução de Dano ou PV aumentado.

Uma terceira opção, um pouco mais barata, é substituir Ataque Inato por Contusão por ST de Golpe. Para simular socos, compare com Ataque Corpo a Corpo (baseado em ST). A 1d a cada 8,5 pontos, é muito menos caro do que ST de Golpe. Por outro lado, permite apenas um único modo de ataque; se alguém pegar uma arma, o dano infligido não se beneficia do Ataque Inato por Contusão. Não escolha esta opção para um herói que deveria socar, chutar ou usar armas padrão ou improvisadas. Cabe ao MJ permitir que este design represente um simples soco de um herói muito forte, ou restringi-lo a heróis cujos punhos tenham algum poder especial; a primeira opção é mais adequada para campanhas de HQs clássicas de super-heróis.

ARMAS GRANDES

Para infligir mais dano, heróis superfortes podem usar armas grandes e pesadas feitas para homens normais mais fortes que a média.

A arma mais pesada em uso normal, uma alabarda, requer ST 13 para usar com as duas mãos. Muitas outras armas precisam de ST 12 para serem usadas com as duas mãos. Armas de duas mãos balanceadas que exigem ST 12, como espadas largas, podem ser usadas com uma mão com ST 18, mas ficam despreparadas após cada golpe; se usadas com ST 24, elas não ficam despreparadas. Armas como um machado, machado grande ou martelo de guerra exigem ST 12 para usar as duas mãos e ficam despreparadas após cada golpe. Usados com as duas mãos com ST 18, eles não ficam despreparados; usados com uma mão com ST 36, eles não ficam despreparados. Assim, um brutamontes de baixo custo poderia usar um martelo de guerra livremente com uma mão. Isso permitiria que ele infligisse dano GeB em vez de GdP, e também lhe daria um bônus no dano. Armas normalmente usadas com duas mãos são empunhadas com uma mão com redutor -1 para a perícia equivalente.

Lembre-se que a ST efetiva para fins de dano é limitada ao triplo da ST mínima da arma (pág. MB270).

ARMAS IMPROVISADAS

Armas corpo a corpo padrão são projetadas para seres humanos normais. Um guerreiro superforte poderia empunhar armas muito maiores — mas elas normalmente não estão disponíveis, e poucos supers as fazem sob medida. Em vez disso, os brutamontes tendem a usar quaisquer objetos de grande porte à mão como armas improvisadas.

Estes normalmente podem ser tratados como versões desconhecidas de armas de contusão de duas mãos. Relativamente retas, simétricas, como uma ripa de madeira ou uma haste de aço, podem ser tratadas como bastões; objetos mais estranhos, como postes de luz, podem ser tratados como malho. A perícia usual para uma arma tipo bastão é Espada de Duas Mãos; com ST maior (veja *Armas Grandes*, pág. 119), ela pode ser empunhada com uma mão com a perícia Espadas de Lâmina Larga. Alternativamente, pode ser empunhada com a perícia Bastão, se agarrada perto do meio, com 0,75x da ST necessária. A perícia usual para uma arma parecida com um malho é Maça/Machado de Duas Mãos; a ST maior

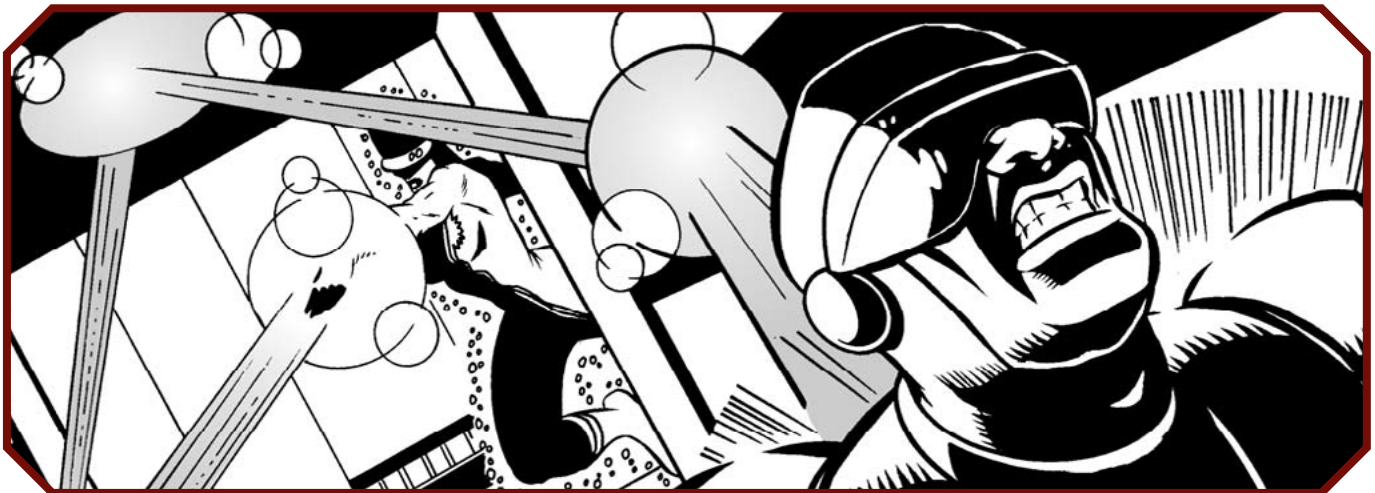
permite empunhá-la com uma mão, com a perícia Maça/Machado. Empunhar qualquer arma normalmente de duas mãos com uma técnica de uma mão é sempre feito com redutor de -1 para a perícia de uma mão. Armas improvisadas que são muito pesadas para a ST do portador impõem mais penalidades (veja *Armas Grandes*, pág. 119).

Objetos que não são apenas pesados, mas grossos, são difíceis de segurar, impondo mais penalidades ao NH. A perícia de arma relevante tem um redutor de -1 para um objeto que exige a abertura dos dedos, como alguém segurando uma jarra; -2 para um objeto que é segurado com mãos opostas em ambos os lados; e -3 para algo abraçado pelo portador, como um poste telefônico. MJs podem atribuir uma penalidade adicional de -1 para uma arma improvisada que não seja reta ou que tenha um peso mal distribuído.

O peso, a ST necessária e o dano das armas improvisadas dependem do material e da forma da seção transversal, por um lado, e do comprimento, por outro.

Para começar, escolha um objeto da tabela a seguir que seja aproximadamente semelhante em material e forma de seção transversal.

Descrição	Peso	ST	Dano GeB	Dano GdP	Penalidade ao NH
Armas tipo Bastão					
Barra, 2,5 cm de diâmetro	0,5	4	GeB+1 cont	GdP cont	—
Bastão, 5 cm de diâmetro	2	9	GeB+2 cont	GdP+1 cont	—
Mastro, 7,5 cm de diâmetro	4,5	13	GeB+3 cont	GdP+1 cont	-1
Viga, 5×10 cm	5	14	GeB+3 cont	GdP+2 cont	-1
Mastro, 10 cm de diâmetro	8	18	GeB+4 cont	GdP+2 cont	-1
Viga, 10×10 cm	10,5	20	GeB+5 cont	GdP+2 cont	-1
Mastro, 15 cm de diâmetro	18	27	GeB+6 cont	GdP+3 cont	-2
Mastro, 30 cm de diâmetro	72	54	GeB+12 cont	GdP+6 cont	-3
Haste de aço, 1,25 cm de diâmetro	2	9	GeB+2 cont	GdP+1 cont	—
Haste de aço, 2,5 cm de diâmetro	8	18	GeB+4 cont	GdP+2 cont	—
Haste de aço, 5 cm de diâmetro	32	36	GeB+8 cont	GdP+4 cont	—
Haste de aço, 10 cm de diâmetro	128	72	GeB+16 cont	GdP+8 cont	-1
Viga em I de aço, 7,5 cm	19,5	28	GeB+6 cont	GdP+3 cont	-1
Viga em I de aço, 15 cm	44,5	42	GeB+9 cont	GdP+5 cont	-2
Viga em I de aço, 22,5 cm	75	55	GeB+12 cont	GdP+6 cont	-3
Viga em I de aço, 30 cm	150	77	GeB+17 cont	GdP+9 cont	-3
Armas tipo Malho					
Porrete, 15 cm na extremidade	6	13	GeB+4	—	—
Porrete, 22,5 cm na extremidade	13,5	19	GeB+6	—	—
Porrete, 30 cm na extremidade	24	26	GeB+8	—	—
Porrete, 45 cm na extremidade	54	38	GeB+12	—	—
Porrete, 60 cm na extremidade	96	52	GeB+16	—	—
Porrete, 90 cm na extremidade	216	76	GeB+24	—	—



Agora, multiplique pelos fatores de comprimento apropriados:

Comprimento	Peso	ST	Dano GeB	Dano GdP
1 metro	0,25	0,5	0,5	0,7
2 metros	0,5	1	1	1
3 metros	0,75	1,5	1,5	1,2
4 metros	1	2	2	1,4
5 metros	1,25	2,5	2,5	1,6
6 metros	1,5	3	3	1,7
8 metros	2	4	4	2
10 metros	2,5	5	5	2,2
12 metros	3	6	6	2,4
15 metros	3,75	7,5	7,5	2,7
20 metros	5	10	10	3

Alguns itens, como automóveis, não podem facilmente equivaler a uma arma semelhante a um bastão ou a um malho. Se um combatente usar algo que é um bloco sólido em vez de uma longa viga, cilindro ou cone como arma, use as regras para arremessar objetos pesados (veja abaixo), com o efeito especial de que o atacante mantém o controle sobre a coisa. Esses objetos causam menos danos por seu peso; isso reflete a falta de alavancagem efetiva do portador ao usá-los.

Exemplo: Encouraçado, vestindo uma armadura com sistemas elétricos que aumenta sua ST para 80, em combate com Monobloco, pega uma viga em I de 15 cm de quatro metros de comprimento, pesando 89 kg. A força necessária para empunhá-la com duas mãos em uma extremidade é $42 \times 2 = 84$. Seu NH em Espada de Duas Mãos tem um redutor de -2 pela empunhadura desajeitada e -4 adicional por exceder sua ST, fazendo um total de -6. Depois de alguns golpes desajeitados, ele a troca por uma haste de aço de 2,5 cm de quatro metros de comprimento, pesando 16 kg. Sua força necessária é de apenas $18 \times 2 = 36$; ele tem o dobro dessa força e pode empunhá-la com uma mão, com a perícia Espadas de Lâmina Larga-1 — embora depois de alguns golpes terem acertado Monobloco, a haste está um pouco amassada, impondo uma penalidade adicional de -1. Ele inflige apenas GeB+8 cont de dano ao invés de GeB+18 cont, mas ainda significa 11d+8; desistir de 10 pontos de dano em troca de realmente acertar seu inimigo, ainda é um bom negócio!

ARREMESSO

A superforça lança objetos mais pesados e objetos leves mais longe. As regras da pág. MB355 definem a mecânica do arremesso.

ST de Levantamento, por si só, não melhora a habilidade de arremesso. Ele concede maior capacidade de exercer força gradualmente contra cargas enormes, mas os músculos se contraem muito lentamente para que essa força seja útil para desferir um golpe ou arremessar um objeto.

ST de Golpe, por si só, afeta apenas um aspecto do arremesso: o dano básico usado para calcular o dano de objetos arremessados. Ele não aumenta a distância do arremesso ou melhora a Base de Carga para cálculos relacionados ao arremesso.

Para aumentar a distância do arremesso e o dano, sem ser capaz de arremessar objetos mais pesados, use o Super Arremesso (veja a pág. 30).

ST de Levantamento *permite* pegar objetos enormes e soltá-los ou arrastá-los a uma curta distância. Suponha que o objeto possa ser levantado a uma altura que corresponda ao MT de um personagem (pág. MB19). Jogá-lo ao chão o levaria tão longe quanto essa medida. Um inimigo pode ser atingido com ele se não estiver mais longe do que a metade dessa distância; isso exige um teste sem modificadores de Soltar ou Arremessar.

Por Trás da Máscara: Requisitos de ST

A maioria das armas improvisadas de grandes dimensões são alavancas efetivamente longas. A dificuldade de mover uma alavanca é proporcional ao *braço da alavanca*: isto é, ao produto de seu peso e comprimento. O braço de alavanca que um herói pode suportar é proporcional à sua BC — isto é, ao quadrado de sua ST. Portanto, o ST necessário é proporcional à raiz quadrada do braço de alavanca.

As tabelas de fatores de comprimento usam um truque computacional para tornar isso mais simples. Se duas armas — digamos, dois mastros de madeira — têm a mesma espessura da seção transversal, mas uma é duas vezes mais longa que a outra, isso também a torna duas vezes mais pesada que a outra. Portanto, ele tem quatro vezes o braço de alavanca, precisa de quatro vezes a BC e, portanto, precisa do dobro da ST. Ou seja, a ST e o peso necessários são sempre proporcionais ao comprimento! Para encontrar os multiplicadores na tabela, divida o comprimento por 2 metros.

O bônus de dano GeB também é proporcional ao comprimento. Por outro lado, o bônus de dano GdP é proporcional à raiz quadrada do comprimento; fazer uma lança com o dobro do comprimento dá a ela o dobro do peso, o que aumenta seu dano, mas o comprimento dobrado por si só não tem efeito no dano GdP.

Trate atingir um inimigo como uma colisão; determine o dano do PV do objeto e a velocidade de queda para metade da altura do personagem. Para um homem de tamanho normal, ela seria o PV do objeto dividido por 20, arredondado de acordo com as regras da pág. MB431. Trate arremessar o objeto no chão como uma queda, com dano baseado no PV do objeto e na altura total do arremessador — mas apenas o objeto sofre o dano; considere que o objeto não colidiu com nenhum inimigo ou qualquer outro objeto na queda.

CORPOS VOADORES

Em campanhas cinematográficas e de HQs clássicas de super-heróis, tanto golpes quanto tiros fazem seus alvos voarem. Para tal campanha, adote a regra cinematográfica de que ataques perfurantes também causam projeção (pág. MB417). Os MJs também devem considerar dar a *todos* os ataques por contusão, corte e perfurantes o modificador Projeção Dupla, automaticamente, sem custo adicionais de pontos.



ARTILHARIA HUMANA

Na guerra, os grandes assassinos são as bombas e a artilharia. O equivalente supers são os ataques à distância dos lançadores. Eles podem incapacitar seus inimigos à distância em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis ou matá-los em uma campanha realista. Por outro lado, lançadores puros raramente têm muita resistência a lesões; eles são 100% ataque e nenhuma defesa. Para compensar isso, um lançador que opera sozinho precisa ser rápido e ágil nas manobras, com uma boa Esquiva ou extremamente sortudo. Um lançador que pertence a uma equipe pode ser protegido por seus aliados fortes e durões, e esse tipo de personagem é naturalmente adequado para ser membro da equipe.

A outra maneira de abordar ataques à distância é torná-los habilidades secundárias para heróis que *podem* enfrentar a força física direta. A opção de visão de calor do modelo de arquétipo se encaixa nesse padrão. Pequenos ataques à distância adicionam versatilidade ao design de um personagem.

Para competir com armas de fogo, um lançador precisa de muito Alcance Ampliado. Ataques Inatos por padrão têm distância de alcance 10/100; As distâncias das armas de fogo NT8 são maiores que 100/1.000, e a de artilharia pode se aproximar de 1.000/10.000.

À PROVA DE BALAS

Uma das principais coisas que um super precisa, se ele quer uma carreira longa, é proteção contra armas — ou qualquer outra arma de longa distância comumente usada em seu ambiente (veja *Poderes e Habilidades*, pág. 10). Existem várias maneiras de um herói conseguir isso:

- Ele pode impedir seus inimigos de notá-lo ou mirar nele com precisão, com poderes Camaleão, Ilusão, Invisibilidade ou similares.
- Ele pode intimidar seus inimigos ao ponto de eles não pensarem em usar suas armas.
- Ele pode evitar ser atingido, seja com defesas ativas convencionais ou com defesas ativas baseadas em seus poderes.
- Ele pode comprar Resistência a Dano suficiente para que as balas não consigam atravessá-lo.
- Ele pode suportar grandes quantidades de dano com PV alto ou Redução de Dano.
- Ele pode sobreviver a ferimentos enormes por um HT alto, Regeneração, Durabilidade Sobrenatural ou Impossível de Matar.

Muitos desses também se aplicam contra armas veiculares e artilharia; apenas precisa de mais habilidades e custa mais pontos! Muitos heróis “invulneráveis” podem resistir ao fogo de armas pequenas, mas não a armas pesadas; Os MJs que desejam permitir níveis mais altos de invulnerabilidade em suas campanhas podem adotar várias regras opcionais para esse propósito.

Nada menos que um invólucro explosivo poderia penetrar sua pele!

– *Action Comics*

Todos os poderes do modelo lançador (veja pág. 49) receberam Alcance Ampliado em pelo menos um modo de ataque.

No que diz respeito ao dano, os Ataques Inatos podem facilmente atingir o limite superior das campanhas de Escala-I; 15d de Ataque Inato por Queimadura custam apenas 75 pontos. Em campanhas de HQs clássicas de super-heróis, limites mais altos tornam a letalidade um problema; um ataque 20d pode facilmente matar um homem normal com um golpe, não importa quantos níveis de Duro de Matar ele tenha. Lançadores de HQs clássicas de super-heróis de alto poder devem ser cobrados a comprar Variável em seus ataques. Os MJs podem exigir que eles o usem ao enfrentarem inimigos humanos; mesmo vilões em uma campanha de HQs clássicas de super-heróis não vão bater com todo seu poder contra um homem comum. Todos os modelos de lançador têm ataques variáveis por esse motivo.

Alguns lançadores podem levar o dano de seus ataques a níveis incrivelmente altos — mas não podem sustentar os ataques mais poderosos. Isso pode ser representado pela compra de dados adicionais com Uso Limitado (pág. MB116). Alternativamente, compre uma Reserva de Energia e use-a para impulsionar um esforço adicional divino; com RE 10, um herói pode fazer um único teste de Vontade-2 para dobrar o valor normal de seu ataque.

APARAR BALAS

Um personagem com Noção do Tempo Ampliada e a perícia Aparar Armas de Projétil pode tentar aparar balas com redutor -5 no NH efetivo. Isso pode ser adquirido como uma técnica Difícil (veja pág. 38). Tanto o Talento para Velocidade quanto o Talento para Domínio do Tempo podem ser aplicados a ele.

Aparar balas com uma arma corpo a corpo segue as regras usuais para aparar.

Aparar balas desarmado é normalmente impossível. No entanto, um personagem cujas mãos ou pulsos tenham RD 2, seja de RD inata ou de manoplas, braçadeiras ou armaduras de corpo inteiro, pode aparar balas desarmado.

Se ele pode aparar balas desarmado, ele também pode tentar pegá-las, com um redutor adicional de -4 no NH efetivo. Esta penalidade não pode ser comprada como uma técnica. Pegar balas normalmente ainda exige RD. No entanto, um herói com Velocidade Básica 25, 5 níveis de Super Arremesso ou 4 níveis de Padrão de Tempo Alterado pode pegar balas disparadas de revólveres, e um com Velocidade Básica 100, 9 níveis de Super Arremesso ou 19 níveis de Padrão de Tempo Alterado pode pegar balas disparadas de rifles sem RD ao mover-se com a mesma velocidade que a bala. Esses muitos níveis de Padrão de Tempo Alterado permitem aparar ou pegar balas sem Noção do Tempo Ampliada.

Heróis com Ataques Inatos à distância que infligem dano por queimadura de feixe concentrado, perfuração, ou qualquer tipo de dano perfurante (ou com uma manobra de Ataque de Feixe Concentrado) podem tentar um Aparar Poderoso contra projéteis — incluindo balas, se tiverem Noção do Tempo Ampliada.

REDUÇÃO DE DANO

O *GURPS Poderes* apresenta a Redução de Dano como uma nova versão do Tolerância a Ferimentos. MJs que querem perso-

nagens quase invulneráveis podem querer permitir o aumento da Redução de Dano como mostrado na *Tabela de Super-Habilidades* na pág. 146 e Redução de Dano sem o modificador Limitado. Por exemplo, Redução de Dano 100, custando 300 pontos antes dos modificadores, produz um herói que recebe um ponto de dano de qualquer golpe que não ultrapasse 100 pontos.

Jogadores alertas notarão que é melhor pegar uma quantidade moderada de RD, com vários níveis de Enrijecido, e então pegar uma quantidade menor de Redução de Dano. Por exemplo, Resistência a Dano 10 (Enrijecido 6, +100%) [110] interrompe qualquer ataque que cause 10 pontos ou menos, não importa quão alto seja o Divisor de Armadura; Redução de Dano 20 [200] então divide qualquer dano excedente por 20. Isso produz um herói que não pode ser espancado lentamente até a morte por seres humanos normais.

IMPOSSÍVEL DE MATAR

Heróis invulneráveis nos quadrinhos normalmente absorvem grandes quantidades de dano sem o menor sinal de lesão. Isso é difícil de simular com as vantagens do **GURPS**. A Resistência a Dano bloqueia ataques de seres humanos normais, mas não impede armas de fogo de alta potência ou armas mais pesadas. A Redução de Dano pode reduzir o dano de tais armas, mas qualquer ataque que passar ainda inflige 1 ponto de dano — não apenas isso pode aumentar com o tempo, mas o herói foi visivelmente ferido.

Para contornar, compre Impossível de Matar 1 com Sem Dano Visível. O herói não parece ferido até morrer de seus ferimentos. Combine isso com um bom fator de Redução de Dano, e o resultado é um super que pode suportar várias centenas de pontos de dano sem uma marca nele. Claro, ele precisa se curar de seus ferimentos, mas o processo de cura também não será visível.



HOMEM VS. MÁQUINA

Supers fisicamente poderosos podem atacar automóveis, caças, tanques ou até navios de guerra. Isso exige força suficiente para esmagar armaduras, ou um poderoso ataque à distância (veja *Artilharia Humana*, pág. 122); defesas capazes de enfrentar armas pesadas, ou Velocidade Básica e Esquiva muito altas; e uma velocidade de deslocamento alta o suficiente para acompanhar tal veículo.

Tal combate pode ser realizado com dano escalonado para acelerar o jogo. Veja as regras sobre *Escalas de Dano* na pág. MB470. Conforme observado lá, os divisores de armadura *não* são dimensionados; nem os divisores de Redução de Dano. Ambos afetam a *proporção* de ataque para defesa, em vez do tamanho absoluto de cada um, e essa proporção não é alterada pelas regras de escala.

As mesmas regras de escala também podem ser usadas para um herói poderoso o suficiente para danificar um edifício. Na Escala-C, para um edifício, $PV = (\text{raiz cúbica do peso vazio em toneladas})$. Edifícios não fortificados, em Escala-C, normalmente têm RD 0.

Ao usar dano escalonado, use o PV *escalonado* para determinar quando fazer um teste de HT para efeitos de dano. Por exemplo, se um brutamonte tem ST 50 e 50 PV, escalonado para 5 PV na Escala-D, então ele faz um teste de HT depois de receber 5 pontos escalonados para determinar se ele fica inconsciente, e novamente após cada 5 pontos escalonados adicionais para determinar se ele sobrevive.

Para calcular a projeção, escalone a ST ou o PV do veículo pelo mesmo fator. Não se preocupe com o redutor de -2 para a ST; mesmo em Escala-D, geralmente é arredondado para 0.

Um super tem várias maneiras diferentes de destruir um veículo. Para ilustrar isso, esta seção oferece exemplos que colocam um herói Arquétipo contra um tanque (veja a vinheta de abertura deste capítulo para a versão dramática).

PUNHOS DE AÇO

A maneira mais direta de um super atacar um veículo é socá-lo. Tenha em mente que os veículos quase sempre têm RD 3 ou superior; ataques desarmados contra eles infligem dano por contusão ao atacante (veja pág. MB379). Para evitar isso, o atacante precisa de RD 2 para cada 3d de dano que inflige, ou RD 8 para cada 100 pontos totais entre ST e ST de Golpe.

Colocar um veículo fora de combate ao esmurrá-lo exige causar dano igual à sua RD mais 1/2 de seu PV. Isso inflige um ferimento grave. Danos menores podem ser suficientes para paralisar um rotor, mastro, esteira, pequena superestrutura, suporte de arma ou roda.

Golpes que penetram a blindagem de um veículo também infligem danos por corte nos ocupantes pelos fragmentos do interior do veículo que saem voando; veja pág. MB555. Se estiver trabalhando em Escala-D ou superior, use uma variação disso: Se o dano do ocupante exceder 1d-2, divida o *dano resultante* (não os dados de dano) o mais uniformemente possível entre os ocupantes, comparando-o com o PV escalonado.

Referências

Para descobrir a eficácia de um herói em combate com veículos, é útil saber o quão grandes e resistentes alguns deles são. Estas são algumas médias aproximadas:

- *Motocicleta*: Peso com carga 0,5 toneladas; 33 PV; RD 4; HT 11i.
- *Automóvel*: Peso com carga 1,8 toneladas; 68 PV; RD 5; HT 11i.
- *Ônibus*: Peso com carga 14,7 toneladas; 100 PV; RD 4; HT 11i.
- *Tanque*: Peso com carga 50 toneladas; 185 PV; RD 1.200 (frente e torre), 100 (outras superfícies); HT 12i.
- *Navio de Guerra*: Peso com carga 50.000 toneladas; 1.800 PV; RD 1.200 (laterais e torres), 300 (outras superfícies); HT 12i.
- *Helicóptero Policial*: Peso com carga 5 toneladas; 70 PV; RD 20 (rotores), 5 (outros locais); HT 11i.
- *Jato de Combate*: Peso com carga 25 toneladas; 150 PV; RD 6; HT 12i.

Um herói também pode querer atacar as armas de um veículo, que geralmente ficam para fora do veículo quando em operação e, portanto, não compartilham sua RD. Como regra geral, uma arma tem RD 1 por mm de calibre, ou RD 25 por polegada de calibre. O dano necessário para inutilizar a arma é baseado no PV do veículo: PV/2 para inutilizar uma arma principal, ou PV/5 para incapacitar uma pequena arma secundária.

Exemplo: Com Superesforço, Stalina aumenta sua ST de 33 para 320; seu dano GdP básico é 33d. Mudar para a Escala-D o torna 3d. Com a perícia Briga e Superfície de Golpe, ela joga 3d+3 para seu soco. Um golpe mediano faz 13,5 pontos de dano. Subtraindo a armadura lateral do tanque alemão de 10 (em Escala-D) sobram 3,5 acertos, que é menos da metade dos 20 PV de um Tiger; ela perfura sua armadura, mas não o coloca fora de combate. Há três homens no interior do tanque; em um resultado de 10 ou menos, fragmentos voadores infligem um total de 1d-1. Um resultado de 3 pontos inflige 1 ponto em cada um dos três homens no interior, levando-os a 0 PV.

LEVANTAMENTO E AGARRÃO

Uma abordagem mais comum para combate com veículos usa ST de Levantamento. Isso é especialmente eficaz se o atacante tiver escolhido a opção Superesforço para ST de Levantamento.

É possível apenas pegar um veículo (com força suficiente) e soltá-lo; isso inflige dano mínimo de arremesso (veja pág. 121). O herói pode tentar virar o veículo de lado, fazendo um teste de Soltar com penalidade igual ao seu MT, ou até mesmo virar, fazendo um teste de Soltar com penalidade igual ao dobro de seu MT. Também é possível apenas empurrar o veículo e derrubá-lo. Ou o herói pode arremessá-lo, causando dano de arremesso real ou dano de arremesso mínimo.

A queda ou arremesso de um veículo pode causar efeito chicote nos ocupantes. Para queda, multiplique a velocidade de queda para a altura do corpo do herói pelo PV da pessoa derrubada e divida por 100, para encontrar a quantidade de dados de dano por contusão. Para arremesso, pegue metade da distância que o veículo é arremessado, procure na *Tabela de Velocidade em Quedas* (pág. MB431) e use a velocidade mostrada na mesma fórmula.

Outra opção é pegar partes do veículo e arrancá-las, ou até mesmo arrancar sua armadura completamente. Use as regras em *Dobrar Barras de Aço* (veja pág. 101) para determinar se isso funciona. Como variação, o herói pode pegar a arma principal do veículo e dobrá-la.

Um herói realmente grande pode tentar um ataque construtivo em um veículo.

Exemplo: O ST com Superesforço de 320 da Stalina dá a ela uma Base de Carga de 10 toneladas; as 60 toneladas de um Tiger são menores que 8×BC, então ela pode pegá-lo, levando 4 segundos para fazê-lo. Ela pode arremessar $0,10 \times 320$ metros, ou 32 metros. Pelas regras para dano de objetos arremessados, o tanque inflige o dano GdP dela, -1 por dado, ou 3d-3 pontos de dano, com média de 7,5 pontos. Isso esmaga qualquer um que o tanque cair em cima, mas não rompe sua RD. Verificando o dano mínimo de arremesso dá $(7 \times 200) / 100 = 14d$, ou 1d na Escala-D, não tão bom quanto seu dano normal de arremesso. Com Arremesso-15, ela tem um Soltar em nível predefinido de 12, e o MT do tanque de +3 significa que ela pode colocá-lo de lado com 9 ou menos. A tripulação do tanque sofre uma efeito chicote no processo: Stalina o arremessa 32 metros, metade de 32 é 16, e a velocidade de queda para uma queda de 16 metros é 19. A tripulação do tanque tem PV médio 11. O dano de queda é $(19 \times 11) / 100 = 2d$ de dano por contusão, que é escalonado para 1d-3; alguns deles têm ossos quebrados.

Stalina pode empurrar e derrubar um objeto de até 120 toneladas, então ela pode simplesmente jogar o tanque de lado.

Se ela agarrar a escotilha do tanque, ela pode tentar retirá-la e então retirar a blindagem superior. Subtraindo a RD 100 do tanque de seu ST 320 dá 220. Uma Disputa Rápida contra os 200 PV do tanque é uma vitória fácil para Stalina, mesmo sem levar tempo adicional.

Se ela agarrar o cano do canhão principal, um canhão de tanque de 88 mm, subtraindo seu RD 88 de seu ST 320 dá 232; comparar isso com os 200 PV do tanque dá a Stalina uma vitória ainda mais fácil, permitindo que ela dobre o cano deformando-o.

COLISÕES

Uma terceira classe de maneiras de danificar um veículo envolve mover-se em direção a ele em alta velocidade e colidir com ele. Isso exige Deslocamento Ampliado ou Super Salto e RD, PV e/ou Redução de Dano suficientes para sobreviver à colisão. Attingir o veículo exige um teste de DX ou da perícia de deslocamento apropriada, que pode ser Acrobacia, Acrobacia Aérea, Acrobacia Aquática ou Salto; o MJ também pode permitir Briga se o veículo for aproximadamente do mesmo tamanho que o herói (para um herói humano normal, o MT do veículo deve estar entre -1 e +1).

Se o atacante estiver voando, saltando ou nadando — mas não correndo — ele pode tentar uma técnica de combate modificada: o *projétil humano*. Isso envolve levantar os punhos cerrados sobre a cabeça, enrijecer o corpo e bater com tudo no alvo, com os punhos atingindo primeiro, como uma lança. Os efeitos são comparáveis aos de um ataque letal contra um inimigo humano: transforma o golpe em um ataque *extremamente perfurante*, que pode attingir os órgãos vitais ou uma janela. A regra *Machucando-se* (pág. MB379) se aplica se o veículo tiver RD 1 ou superior. A técnica tem um redutor de -2 para o NH da perícia de deslocamento (veja *Técnicas*, pág. 38).

Para ataques extremamente perfurantes, verifique se há superpenetração (pág. MB408); a RD da cobertura de um veículo motorizado é igual à RD dos dois lados que são atravessados, mais metade do seu PV. Se as regras cinematográficas de projeção estiverem sendo usadas (veja pág. 121), o veículo ainda pode sofrer projeção. O herói pode mirar nas áreas vitais do veículo, com redutor de -3 ao NH efetivo, mas infligindo $\times 3$ de dano após penetrar a RD do veículo.

Exemplo: Stalina voa em direção ao campo de batalha, mirando a lateral de um tanque alemão. Ela leva 15 segundos para atingir o deslocamento aéreo 300, pouco abaixo da velocidade do som. Com 33 PV, ela inflige $(33 \times 300) / 100 = 99d$ de dano, escalonando para 10d para uma média de 35 pontos de dano. Isso atravessa a RD lateral do tanque de 10 e inflige 25 pontos de dano, reduzindo o tanque para menos de 0 PV. O motor do tanque é automaticamente reduzido à metade da eficácia e deve fazer um teste de HT para continuar funcionando. O ST escalonado do tanque é 20, então os 35 pontos de dano de Stalina o projetam um metro. Além disso, o interior do tanque é atingido por fragmentos de sua blindagem, causando um total de 5d de dano por corte em seus três ocupantes, se algum deles for atingido.

Infelizmente, o tanque tem muito mais pontos de vida do que Stalina; inflige $(200 \times 300) / 100 = 600d$ de dano nela, escalonado para 60d, com média de 210 pontos de dano! Sua RD subtrai 10 deles, e sua Redução de Dano reduz o resto para 2 pontos de dano, aos quais ela pode sobreviver; mas ainda é um ferimento grave. Ela não pode se dar ao luxo de fazer isso com mais de um tanque.

Dano em Escala Cósmica

E os supers que infligem danos em escala realmente gigantesca? O que seria necessário para um super literalmente destruir um planeta; em particular, para destruir a Terra?

A Terra como um todo é inanimada e não possui partes mecânicas internas complexas; pode ser considerado homogêneo. Ele pesa aproximadamente 6.500 quintilhões de toneladas (“pesa” não é bem a palavra certa). Tirando a raiz cúbica e multiplicando por 8, dá 1,88 bilhão de PV; em escala planetária, arredondar para dois bilhões é próximo o suficiente.

A crosta da Terra tem cerca de 15 km de espessura, em média. A rocha tem um mínimo de 8 RD a cada 2,5 cm; isso faz com que a RD da Terra seja de cerca de 5.000.000. Qualquer coisa que possa causar um ferimento grave no planeta, quanto mais esmagá-lo, nem notará essa quantidade de RD!

Um ferimento grave no planeta inflige cerca de 286.000.000d; podemos arredondar para 300 milhões de dados. Para infligir tanto dano com um golpe, um super precisa de uma ST de três bilhões. Se ele a está recebendo do Superesforço, ele precisa comprar ST 55 com o modificador Superesforço, ao custo de 2.200 pontos.

Claro, ele provavelmente quer ser capaz de sobreviver a uma quantidade igual de dano. Um fator de Redução de Dano de um bilhão parece bom; que custa mais 1.350 pontos. Construí-lo em 4.000 pontos deixa outros 450 pontos para eventualidades como Vão e Não Respira.

Para dizer o mínimo, isso é alarmantemente barato — não necessariamente além da faixa de pontos para uma campanha de supers de ponta. O MJ considerando tal campanha deve certificar-se de estabelecer limites superiores de ST, dano, RD e Redução de Dano bem abaixo desse nível. Se um herói *precisa* destruir um planeta, ele pode recorrer a Poderes de Uso Único (veja pág. 112).

Uma opção melhor é o ataque de projétil humano (veja 124). Stalina pode acelerar para o deslocamento aéreo 60, levando apenas três segundos, e tratar o impacto no tanque como colisão com um objeto imóvel. O tanque é duro, então Stalina inflige dano baseado em *duas vezes* seu PV, ou $60 \times (2 \times 33) / 100$, o que dá 40d, escalonado para 4d. Se ela atingir as áreas vitais do tanque, seus 4 pontos de dano penetrante são multiplicados por $\times 3$, causando um ferimento grave no tanque. A média de 14 pontos de Stalina fica aquém dos 30 pontos necessários para superpenetração; ela acaba dentro do tanque, em vez de voar através dele. O dano de fragmentação à tripulação totaliza 1d-1, se eles forem atingidos.

Como o tanque pode ser quebrado, Stalina não pode receber mais dano do que seu RD mais o dobro de seu PV (veja pág. MB431): em Escala-D, 50 pontos de dano. Isso excede o resultado 14 de seu dano. Sua RD o reduz para 4, e sua Redução de Dano o reduz isso para 1. Colidir repetidamente em tanques a deixa machucada, mas não seriamente ferida.

ALVOS ENORMES

E se um herói quiser atacar um veículo realmente grande, como um navio de guerra, ou uma estrutura fixa, como um arranha-céu?

A diferença mais importante entre esses objetos e alvos menores é que alvos enormes são tratados como objetos imóveis para fins de dano de colisão (pág. MB431). Se o objeto maior tiver pelo menos $12\times$ do PV do objeto menor, trate-o como imóvel para esse propósito.

Um grande objeto sólido segue as regras padrão para objetos duros ou macios. Mas um veículo ou edifício normalmente tem um interior aberto. Nesse caso, o dano que uma massa em movimento pode infligir ou receber ao colidir com ela é limitado ao seu RD. Se um herói pode voar através das paredes de um arranha-céu, ele está livre para voar dentro de suas paredes atacando alvos mais macios. Se ele estiver voando muito rápido, então, a critério do MJ, ele pode voar através da parede externa oposta; trate isso como uma segunda colisão.

O MUNDO FRÁGIL

Uma das características do heroísmo de HQs clássicas de super-heróis é que as batalhas causam enormes danos à propriedade, sem causar quase nenhuma morte. *Uma Questão de Vida ou Morte* (pág. 117) discute como minimizar as mortes e diminuir os ferimentos. Também é possível aumentar o dano às propriedades aplicando as mesmas regras para objetos inanimados, mas ao contrário.

Como medida limitada, dê aos objetos Fácil de Matar, na mesma medida que os seres humanos recebem Duro de Matar: -2 a HT para uma campanha levemente cinematográfica, até -6 para uma campanha de HQs clássicas de super-heróis com destruição em grande escala de propriedades. Não dê Fácil de Matar a Equipamentos Característicos, objetos com limitações de instrumentos ou objetos inanimados sencientes; deixe seus testes de HT inalterados.

Também é possível tratar objetos inanimados em geral como Quebradiço, Queimável, ou ambos. Veículos com motores podem ser tratados como Inflamáveis. Ou o MJ pode simplesmente decretar que qualquer objeto que sofra dano suficiente para exigir um teste de HT fracassa *automaticamente*.

Para danos materiais extremos, trate os objetos como bucha de canhão (consulte a pág. MB417): Se algum dano penetrante passar pela RD, eles param de funcionar ou são até destruídos. Não se preocupe em manter o controle de PV!

VELOCIDADE E MANOBRABILIDADE

Os velocistas podem ganhar uma série de vantagens em combate, dependendo da forma que sua supervelocidade assume e como eles a usam.

Um velocista que está correndo pode ser um alvo mais difícil. Procure seu deslocamento completo na Tabela de Velocidade/Distância (pág. MB550) e aplique o modificador indicado no NH com armas de seus oponentes. Isso o torna muito mais difícil de acertar enquanto ele está se aproximando deles. Por outro lado, se ele atacar no mesmo turno, ele está limitado à manobra Avançar e Atacar, o que limita seu NH efetivo com ataques corpo a corpo (págs. MB365–366) — embora ele possa usar seu talento de poder para aumentar esse limite (*Ataque Adicional*, veja pág. 26). Isso não se aplica a um ataque de encontros, mas é melhor que ele tenha muitos pontos de vida ou ele pode cair ou até se machucar seriamente com a colisão.

Se ele também tiver uma Velocidade Básica alta, ele pode optar por gastar o turno inteiro em um Deslocamento e atacar no próximo turno. Se seu deslocamento não for maior que o Deslocamento

Básico $\times 2$, ele pode parar completamente com um teste de desaceleração apressada (pág. MB395), e então atacar com seu NH efetivo completo. DX alta, qualquer Bônus de Manobrabilidade para seu Deslocamento Ampliado e qualquer Talento associado ao seu poder de deslocamento melhoram suas chances de sucesso em desacelerar. Velocistas com vários níveis de Deslocamento Ampliado não podem parar completamente se usarem mais de um nível.

Velocistas que dependem de uma Velocidade Básica alta ganham uma Esquiva maior; se for alta o suficiente, eles podem se aproximar de um atirador enquanto se esquivam de seus tiros. Isso também os torna alvos difíceis no corpo a corpo. Contra um oponente altamente habilidoso, esta é uma opção melhor do que reduzir seu NH de ataque com penalidades de velocidade/distância.

Os velocistas com alta DX podem querer *passar* por um oponente, virar e atacá-lo pelas costas no próximo turno. Isso exige uma curva bastante fechada e pode ser tratado como um caso de forçando a barra (pág. MB395). Velocistas com Padrão de Tempo Alterado podem passar na primeira ação de um turno e atacar na segunda.

TELEPORTE DE COMBATE

Teleporte em **GURPS**, conforme definido pela vantagem Dobra, é extremamente arriscado de se fazer às pressas. Seus principais usos são para se infiltrar em lugares vigiados ou inacessíveis. O **GURPS Poderes** sugere usá-lo na perseguição (veja pág. 163). Mas alguns supers podem se teletransportar com rapidez suficiente para incorporá-lo em suas habilidades de combate.

A maneira usual de fazer isso é usando o aprimoramento Confiável; 10 níveis disso (+50%) compensam o modificador de IQ por não ter tempo de preparação. Isso permite usar Dobra para evitar um ataque (veja pág. MB54). Para teletransportadores que usam seu poder apenas defensivamente, uma alternativa mais barata é a ampliação Translocação definida na página 89 do **GURPS Poderes** (+25%).

A ampliação Confiável também permite que a Dobra seja usada ofensivamente com relativa segurança. O atacante escolhe um local próximo ao seu inimigo e se teletransporta para lá. Se ele puder

fazer um teste de Percepção do Corpo, ele pode atacar no mesmo turno. Isso é semelhante a um ataque “esquivo” (pág. MB391). Se usado em um inimigo que não sabe que está enfrentando um teletransportador, permite atacar pelo lado ou pelas costas. Em ataques subsequentes, ou contra um inimigo prevenido, trate-o como um ataque lateral, normalmente imponto ao alvo redutor de -2 nas defesas ativas.

Para manobras ainda mais extremas, Dobra pode ter o modificador Fogo Contínuo (veja pág. 27). Isso permite que um único teste de IQ realize dois ou mais teletransportes em um único turno. Use a penalidade de distância para a maior distância percorrida. O número de saltos adicionais é igual à margem de sucesso no teste de IQ. Isso torna possível atacar ou agarrar entre dois teletransportes. A habilidade Ataque Adicional permite golpear mais de uma vez. Apenas um teste de Percepção do Corpo é necessário, mas com redutor de -2 por teletransporte adicional em um único turno.

DUELO DA MENTE

Telepatas nos quadrinhos muitas vezes podem controlar a mente dos outros, atordoá-los ou até mesmo infligir danos a eles, e **GURPS** fornece mecânica para todas essas habilidades em formas como Controle da Mente, Atribulação e Ataque Inato (com Imprecação). Tudo isso normalmente envolve um telepata agindo contra um não-telepata. Mas as coisas se tornam mais complexas quando um telepata enfrenta outro telepata. Esta seção fornece regras para dois estilos de combate telepático às vezes vistos nos quadrinhos.

AGARRÃO MENTAL

A forma básica de combate telepático envolve Imprecações, nas quais o atacante se concentra por um segundo e aplica força mental ao defensor. Isso é resolvido como uma Disputa Rápida: IQ vs. Vontade para Ilusão Mental, Controle da Mente e Possessão, Vontade vs. Vontade para Ataque Inato com Imprecação e Vontade vs. HT para Atribulação com Imprecação.

Um defensor com o modificador de poder Telepático e um Escudo Mental pode tentar um Bloqueio Poderoso contra tais ataques. Se ele for bem-sucedido, ele dobra o valor de seu Escudo Mental.

Um atacante pode gastar fadiga para aumentar as chances de sucesso na Disputa Rápida: +1 no teste por 1 PF, até um máximo de +4. Depois de fazer seu teste, ele deve anunciar se foi bem-sucedido ou não. Se ele tiver sucesso, o defensor pode gastar fadiga da mesma forma para melhorar sua resistência ao ataque: +1 no teste por 1 PF, até um máximo de +4. Quando um dos competidores está com 0 PF, ele precisa fazer um teste de Vontade para gastar mais PF; em um fracasso, ele não pode mais se defender. Em uma falha crítica, ele deve fazer um teste imediato de HT; se ele fracassar, o resultado não é um ataque cardíaco, como por esforço físico, mas entrar em coma. Em um sucesso, ele pode gastar mais PF, mas sofre 1 PV de lesão para cada PF adicional que gastar. Se ele atingir -1 $\times$ PF, ele perde a consciência e não pode resistir a qualquer coisa que seu atacante escolha fazer com ele.

Uma falha crítica ao usar esforço adicional em tal disputa, seja como atacante ou defensor, pode prejudicar todo o poder; faça um teste de Vontade para determinar se isso acontece. Também é possível incapacitar uma habilidade ou um poder deliberadamente. Para uma habilidade, use Atribuição com Vantagem Anulada ou Neutralizar com Uma Habilidade ou Preciso; qualquer ataque desse tipo tem redutor de -4. Para um poder, use Neutralizar sem Uma Habilidade; qualquer ataque desse tipo tem redutor de -8. Se a vítima não resistir, sua habilidade ou poder sofre efeitos incapacitantes *duradouros*.

DUELOS PSÍQUICOS

Em alguns quadrinhos, dois telepatas entram em uma espécie de mundo mental abstrato onde podem lutar entre si. Isso não é Projeção da Mente no sentido usual (baseado em Clarisciência, Insustancialidade ou Dobra), porque a autoconsciência do telepata não está se movendo no mundo físico para longe de seu corpo. Nem é Projeção da Mente baseada em Saltador, porque o mundo onde o duelo acontece não é uma outra dimensão real. Existe apenas na imaginação compartilhada dos dois telepatas. Em princípio, não é diferente de ambos operarem os controles de um jogo de computador e assistirem seus personagens na tela.

Para manter tal mundo mental compartilhado, os dois precisam estar em comunicação mental. Isso pode ser alcançado por cada um deles usando Leitura da Mente no outro, ou cada um deles usando Diapsiquia (Transmissão Mental) no outro. Então eles têm que focar suas mentes em imagens mentais imaginadas. Um personagem com Memória Eidética ou Visualização pode fazer isso com um teste de IQ, exceto em caso de uma falha crítica; qualquer outro personagem exige um sucesso normal em um teste de IQ, embora ele se beneficie de Obstinado. Uma vez configurado, o mundo mental permanece ativo até que os telepatas sejam distraídos por um estímulo externo ou optem voluntariamente por quebrar o vínculo.

Nesta arena imaginária eles podem, se quiserem, entrar em combate corpo a corpo. Isso envolve testes contra IQ ao invés de DX, ou testes baseados em IQ contra perícias aplicáveis. Um combatente que passou por um treinamento físico real sofre inicialmente uma penalidade de -2 por não estar familiarizado com esse tipo de combate. (Por outro lado, um personagem pode treinar telepaticamente em uma perícia de combate e então usar a perícia em seu corpo físico com a mesma penalidade pela falta de familiaridade, até que seus reflexos o alcancem.) Defesas ativas também são possíveis; esquivas ainda são baseadas na Velocidade Básica, mas bloqueio e aparar são baseados em IQ ao invés de DX.

Normalmente, os combatentes não podem causar danos uns aos outros através de tal combate. Quaisquer vitórias alcançadas são puramente morais. Mas em alguns cenários de HQs clássicas de super-heróis, duelos psíquicos podem causar danos reais. Qualquer combate telepático que possa fazer isso *deve* ocorrer com o consentimento mútuo de ambos os participantes. Se os MJs permitirem isso, eles podem usar as seguintes regras.

O dano básico é dado na tabela da pág. MB16, mas baseado em Vontade ao invés de ST. Os combatentes podem aumentar isso com quaisquer armas imaginárias com as quais concordem mutuamente. Normalmente são as mesmas para ambos; um combatente pode tentar fazer com que o outro aceite um equipamento inferior com um teste de Influência, mas o outro combatente resiste a isso com +5 à Vontade. Guerreiros também podem ter escudos e armaduras imaginários, mas a RD de qualquer armadura é limitada por seus

níveis de Escudo Mental (assim como a RD de cobertura de seus escudos, se a regra de *Dano a Escudos* estiver valendo). Ataques bem-sucedidos não causam danos corporais e, portanto, inicialmente não infligem danos diretamente ao PV; em vez disso, eles contam primeiro contra o PF e, uma vez que cai abaixo de 0, o PF adicional sofrido conta como PV. Nenhum teste de ponto de impacto é feito para lesões.

Normalmente, um combatente pode interromper o combate desligando seu contato telepático com seu inimigo. Um combatente atordoado é incapaz de quebrar o contato. Um combatente que está inconsciente não só não pode quebrar o contato, como também não pode resistir às ações mentais de seu inimigo em relação a ele. Por outro lado, se o vínculo foi formado por dois inimigos lendo a mente um do outro, o inimigo inconsciente não pode mais fazê-lo, então seu adversário não pode atacá-lo mais através desse vínculo.

INCAPACITAÇÃO E MORTE MENTAIS

MJs que gostariam que os duelos psíquicos fossem muito mais letais podem preferir um conjunto diferente de regras para os efeitos do dano.

Primeiro, os ataques nesses duelos psíquicos mais duros *podem* atingir pontos de impacto específicos. Isso não envolve lesão localizada real nessa parte do corpo; o dano ainda é aplicado ao PF geral. Mas *é possível* paralisar um ponto de impacto específico perturbando tanto a imagem do cérebro dessa parte do corpo que ele deixa de funcionar. Os danos incapacitantes têm os mesmos limites que os danos físicos ao corpo, mas como frações do PF total em vez do PV total.

O tronco não pode ser incapacitado.

Incapacitar um braço, perna, mão, pé ou olho tem os mesmos efeitos de incapacitá-los fisicamente.

Incapacitar a maioria dos outros pontos de impacto resulta em outras condições desagradáveis. Incapacitar a face causa um terrível rasgo que reduz a Aparência em dois níveis. Incapacitar a virilha causa agonia. Incapacitar o pescoço resulta em asfixia. O limite de dano para incapacitação desses locais é PV/3, exceto para a virilha, cujo limite de dano é PV/10.

Incapacitar o crânio ou os órgãos vitais inflige condições potencialmente fatais: coma para o crânio, ataque cardíaco para os órgãos vitais. O limite de dano para esses ferimentos é PV/2.

A recuperação de incapacitação psíquica exige um teste de Vontade ao invés de um teste de HT. Os efeitos geralmente não são tão duradouros quanto o trauma físico. Em um sucesso, a paralisação termina quando os PF perdidos são recuperados. Em um fracasso, se PF suficiente foi perdido para levar à perda de PV associada, a paralisação dura até que o PF e o PV sejam recuperados; se nenhum PV foi perdido, apenas o PF precisa ser considerado. Em uma falha crítica, o dano *é duradouro*: leva 1d meses para a vítima se recuperar do trauma. Isso pode ser tratado por hipnose ou psicoterapia, mas não pela medicina convencional.

A incapacitação duradoura da face, virilha e pescoço leva, respectivamente, a uma pequena distorção facial (queda de Aparência em um nível), disfunção sexual ou Voz Irritante. A incapacitação duradoura do crânio deixa a vítima em coma por um longo tempo. A incapacitação duradoura dos órgãos vitais sobrecarrega seu coração, reduzindo sua forma física em um nível (por exemplo, de Ótima Forma para Boa Forma, ou de normal para Fora de Forma).

CAPÍTULO OITO

UNIVERSOS

O refeitório estava um desastre. Valle del Sol é um bairro criativo, com muito dinheiro advindo de royalties; os pais aqui não querem que as fichas de seus filhos mostrem passagens na polícia, e eles têm dinheiro para contratar advogados. Assim, o administrador não nos chama imediatamente. Em vez disso, eles tentam acalmar as crianças. O toque humano. Como se humano tivesse algo a ver com isso.

Agora eu estava aqui, com o diretor, Carlos Elijo — um desses típicos, com salário e benefícios. Muito parecido com alguns dos policiais comuns com quem trabalhei. Mas os policiais sabiam que precisavam de nós; os que se ressentiam dessa ajuda foram afastados do trabalho policial. Elijo estava muito menos feliz. Ele deveria estar feliz por estar recebendo alguém da Contenção e não da Aplicação costumeira.

Um dos combatentes que observei logo de cara, dos arquivos de Elijo: Donald Scheiner. Histórico acadêmico adequado, nenhum problema sério até agora, incidentes pequenos, mas nada que ultrapassasse a linha do bullying. Aposto que ele tinha muito mais coisas que não foram para a ficha. Ele parecia ser um aspirante a lutador, e meu visor infravermelho disse que sua produção muscular estava muito acima do normal, então imaginei que ele tinha recebido alguma ajudinha. Alguns escudeiros com ele, mas não tão grandes. Enquanto eu observava, ele balançou um tubo de metal rompido, duro o suficiente para quebrar alguém sem seus músculos.

Não quebrou sua oponente, porque ela não estava lá. Ela subiu no ar acima dele, quase como balé, as pernas dobradas. Uma delas atacou, bem rápido, e atingiu sua testa em cheio. Tinha que estar mirando. Ela não tinha volume, mas com sua velocidade, a energia cinética o abalou. Eu não estava conseguindo fazer uma correspondência dos registros da escola — provavelmente por causa do padrão de camuflagem de listras em seu rosto. Fiz uma edição rápida e consegui uma magrinha com pele morena escura e linhas. Agora os registros combinavam com ela: Rebecca York, de uma família de Trindade e Tobago. Não tão bem de vida quanto Scheiner, mas seus interesses eram mais tecnófilos. Parecia que ela tinha adquirido um novo hobby. Mergulhei nos visuais da cafeteria e a vi saindo enquanto Scheiner assediava outro garoto, um nerd qualquer. O timing era perfeito, ninguém estava olhando para ela.

Então eu me conectei primeiro com ela, e disse: “Aqui é da Contenção. Ele é nosso. Afaste-se e deixe-o perseguir você.”

Graças a Deus, ela cooperou. Esperei três segundos enquanto Scheiner a perseguia, para conseguir um tiro certo, e então abri “fogo”. A rede o envolveu por todos os lados... e então logo ele estava rasgando as fibras. Que tipo de ajudinha ele estava tomando, afinal? Mudei para o infravermelho e vi a temperatura do corpo dele subindo dos músculos anabolizados.

E então York estava em cima dele novamente, balançando o mesmo pedaço de tubo de metal que ele deixou cair quando eu dei meu tiro. Ela não tinha seus músculos, mas sua velocidade era muito mais alta. Ela acertou três golpes enquanto ele ainda estava se esforçando para se desvencilhar; o último golpe atingiu seu plexo solar, com força suficiente para deformar os tecidos subdérmicos. Ele caiu e não se levantou.

Minha mensagem a alcançou assim que ela estava saindo pela porta: “Bom trabalho. Valeu pela ajuda. Tudo bem se eu te indicar a

um recrutador?” Ela parecia um talento que poderíamos usar... e eu queria perguntar sobre seus instrumentos modificados; houve algumas atualizações sérias desde que eu era um super do ensino médio.

Criar personagens de jogadores e conduzir aventuras exige um histórico. Em que tipo de mundo os heróis operam? É um lugar brilhante e otimista, ou um mundo de horror sombrio? As pessoas com superpoderes usam trajes justos ao corpo em cores dramáticas ou operam nos bastidores em sobretudo e óculos escuros? E quanta diferença os supers fizeram para o mundo?

O impacto histórico dos supers depende de quantos deles existem e de quanto poder eles têm. Alguns MJs ficam satisfeitos em esboçar em um plano de fundo geral e adicionar detalhes mais tarde, quando necessário; afinal, foi assim que os editores de quadrinhos fizeram! Mas outros podem querer elaborar as estatísticas. Eles podem até querer compartilhar as estatísticas com os jogadores; afinal, muitos fãs gostam de obras de referência que listem todos os supers em seus universos favoritos. Este capítulo fornece ferramentas simples para elaborar essas estatísticas, para MJs que as desejam. Aqueles que preferem improvisar podem pular as fórmulas — mas acharão o raciocínio por trás dos projetos útil em suas improvisações.



Almanaque de Todos os Super-Humanos do Mundo

Se supers realmente existissem, as estatísticas sobre suas habilidades não seriam publicadas em quadrinhos! Aqui está uma possível fonte de informação, que os MJs podem introduzir em seus mundos.

Almanaques são livros sobre vários tipos de campos do conhecimento e também de equipamentos: aeronaves, navios de guerra e assim por diante. Quando ficou claro que os super-humanos seriam um fator na política global, os editores de *Almanaques* recrutaram uma equipe de pesquisadores para coletar informações sobre eles. Seu primeiro guia foi lançado em 1970, seguido de atualizações anuais. Em 1980 saiu um segundo guia, e desde então eles se tornaram mais frequentes.

O *Almanaque* lista todos os super-humanos que operam em público, como heróis, vilões ou mercenários, juntamente com quaisquer aventureiros sem poderes que tenham trajes e codinomes, ou que sejam membros de equipes com poderes. Suas informações incluem um guia de reconhecimento baseado na aparência e poderes visíveis; um resumo da carreira; e tanto quanto pode ser determinado sobre as habilidades especiais do super, incluindo força máxima, mobilidade, habilidades

sensoriais e ataques e defesas. O livro não é barato — uma nova cópia custa \$2.000, com atualizações anuais custando \$400 -, mas quase todas as superequipes e heróis orientados à pesquisa têm cópias, assim como forças militares e agências de inteligência em todo o mundo. Muitos agora preferem a edição digital, oferecida com 10% de desconto e pesquisável.

Quando vejo um super-humano de classe magistral desempregado com treinamento em combate completo de Henry Bendix, ideias me passam pela cabeça.

— Jenny Sparks,
The Authority

UMA PREMISSA OU MUITAS?

O primeiro passo para criar uma campanha de supers é decidir de onde vêm os superseres e o que lhes dá seus poderes.

UMA ORIGEM, UM LUGAR

Uma opção é fazer com que todos os superseres apareçam por causa de um determinado evento histórico, em um momento e local específicos. Isso pode ser uma invenção supercientífica, um poderoso encantamento, um acidente que libera forças misteriosas ou até mesmo possibilidades mais estranhas.

Em algumas versões deste tratamento, todos os supers ganharam seus poderes naquele único incidente. Havia apenas um certo número deles, e nunca mais haverá. Todos eles podem se conhecer, de vista, se não como amigos íntimos. Mesmo que o incidente tenha afetado milhares de pessoas, elas provavelmente estão localizadas em uma área geográfica. Uma investigação séria provavelmente poderia rastrear a maioria delas. O Big Bang no universo Milestone foi esse tipo de incidente.

Em outras versões, o incidente libera alguma força ou agente que opera em uma área mais ampla. A série de antologias de mundo compartilhado *Wild Cards* foi baseada nessa premissa: o lançamento do vírus carta selvagem. Rastrear todos os supers pode ser impossível, mas eles ainda são mais comuns na região onde o incidente começou. Há uma data definida antes da qual não havia supers. E quando os supers atuais envelhecerem e morrerem, não haverá mais.

Esse tipo de embasamento se presta a histórias sobre ser não apenas um indivíduo especial (todos os supers o são), mas um membro de um grupo de elite. Os supers são uma geração com um papel único na história e um grupo unido por uma experiência compartilhada que os diferencia. E se sua existência é de conhecimento público, o evento que os criou será um ponto de virada na história, tão memorável quanto a queda do Muro de Berlim ou a destruição do World Trade Center.

UMA ORIGEM, MUITOS LUGARES

Por outro lado, e se o agente que cria supers continuar atuando? Por exemplo, e se for uma doença contagiosa? Histórias posteriores de *Wild Cards* exploraram essa ideia, com a introdução de “Typhoid Croyd”, capaz de infectar outras pessoas novamente com o Carta Selvagem e com ases que herdaram o Carta Selvagem de pais infectados. A nanotecnologia descontrolada pode levar ao mesmo processo. O resultado seria uma dispersão de superpoderes pelo mundo, começando de um centro e talvez eventualmente tornando-se igualmente comum em todos os lugares.

Outra possibilidade seria que os superpoderes se originassem através do mesmo processo, mas que esse processo iniciasse independentemente em muitos locais diferentes. O retrato de superpoderes mutantes no Universo Marvel se encaixa nesse padrão, embora os mutantes não sejam os únicos supers nesse universo. O mundo do IST se encaixa ainda mais de perto, com quase todas as superpoderes surgindo dos Genes Semeadores introduzidos na Terra por alienígenas. Pode ser difícil definir exatamente onde e quando o primeiro super apareceu, mas haveria um momento em que isso aconteceria. A série de televisão *Heroes* ganhou ampla audiência por essa abordagem aos superseres.

Histórias e campanhas com essa premissa podem não ser sobre pessoas especiais, mas sobre momentos extraordinários da história. Supers são um símbolo para qualquer novo grupo, atividade ou processo que mude a sociedade onde aparecem. O surgimento de pessoas com superpoderes é como a Revolução Industrial ou a queda do Império Romano: uma mudança que varre toda uma sociedade.

MUITAS ORIGENS

Por fim, uma campanha pode seguir o modelo tradicional de superuniversos, encontrado nos universos DC e Marvel, onde os heróis têm muitas origens e fontes de poder diferentes. No extremo, cada super em tal universo pode ter uma história de origem única. Esse tipo de campanha funciona especialmente bem se o MJ quiser explorar a interação de diferentes fontes de poder.

Essa campanha ainda pode ter um horário e local conhecidos quando o primeiro super apareceu. Por outro lado, os supers podem sempre ter existido e simplesmente se tornado mais comuns e mais conhecidos com o avanço da tecnologia e da comunicação global. Em um tratamento típico de quadrinhos, a presença de supers no início da história não faria diferença real, mas os MJs são livres para inventar cronologias alternativas baseadas em intervenções sobre-humanas — ou conduzir campanhas de história oculta onde os eventos reais foram moldados por heróis e vilões desconhecidos.

Uma variação um tanto exótica desse tipo de campanha poderia pegar emprestadas ideias do **GURPS Mundos Infinitos** para dar ao universo supers clássico uma lógica de ficção científica. Muitos supers se originam de estranhas civilizações perdidas, invenções maravilhosas, artefatos mágicos antigos e coisas do gênero, que são difíceis de encaixar na história convencional. E se eles não se encaixarem? Talvez a origem de um herói seja um pequeno tremor de realidade, e a fonte de seus poderes — ou o próprio herói — seja um fragmento de realidade. Lugares como Atlântida ou o reino das Amazonas podem ter caído em zonas de subducção da realidade, deixando para trás lendas obscuras e sobreviventes sobre-humanos. Batalhas em grande escala entre supers podem ameaçar o mundo com enormes tremores de realidade; eles certamente têm sido um tema de histórias em quadrinhos nas últimas décadas. Ou heróis ocultos podem estar operando em segredo para proteger a cronologia dos efeitos desestabilizadores de poderes usados abertamente, em uma campanha de supers estilo **Black Ops**. O cenário “Project Sandman” para **GURPS 3ª Edição** pode fornecer um pano de fundo para tal campanha.

“Pegue o que quiser,” Deus disse ao homem. “Pegue e pague por isso.”

Provérbio Espanhol

Os cenários de campanha de muitas origens são adequados para jogos de “senso de admiração” onde não há uma hipótese fantástica, mas tantas quantas o MJ quiser. Elas dão aos jogadores a máxima liberdade de escolha. Em uma campanha leve, todos esses prodígios e maravilhas podem criar uma sensação de parque de diversões, afrouxando os laços habituais e até da lei natural em prol do entretenimento. Uma campanha mais séria pode explorar o impacto da mudança constante na vida humana, usando o “choque super” como uma imagem do choque futuro. Em uma campanha sombria, poderes desconhecidos capazes de aniquilar a humanidade ou até mesmo toda a história humana podem espreitar abaixo da superfície do mundo. Os heróis podem trabalhar em segredo, seja para evitar o apocalipse que os revelaria (como em muitos episódios de *Buffy, a Caça-Vampiros*) ou para quebrar as barreiras que os impedem de emergir (como em *Planetary*).



O INÍCIO

É útil decidir quando os supers apareceram pela primeira vez em um mundo de campanha; isso determina quanta história de fundo está disponível como fonte para aventuras e arcos de história. Na verdade, isso é divisível em duas questões diferentes. Primeiro, há quanto tempo existem pessoas com poderes sobre-humanos? Em segundo lugar, há quanto tempo existe o *papel* de “herói superpoderoso” — há quanto tempo as pessoas vestem trajes e assumem identidades secretas ou, em uma campanha de “heróis ocultos”, há quanto tempo há patrocínio organizado para agentes superpoderosos? Em muitos cenários, isso aconteceu ao mesmo tempo, mas isso não precisa ser verdade.

Os cenários e campanhas tradicionais de supers consideram que os supers aparecem pela primeira vez pouco antes da Segunda Guerra Mundial. Esta é uma abordagem natural para editores de quadrinhos já estabelecidos, cujos primeiros títulos foram lançados nessa época; permite-lhes reviver um personagem publicado anteriormente como um herói mais velho. Quando escritores, editores ou mestres contemporâneos fazem isso, é mais como uma convenção estabelecida do gênero — ou, se mal trabalhado, um clichê. Por outro lado, liga supers a um ponto da história já marcado por rápidos avanços tecnológicos e rupturas sociais.

O mesmo raciocínio pode justificar a colocação de supers em qualquer época do passado que tivesse ideias de progresso e instituições destinadas a apoiá-los. Por exemplo, supers poderiam operar na Era Vitoriana, apoiados pela Revolução Industrial. Ou, ainda antes, os heróis do Iluminismo do século 18 poderiam ter a Royal Society como Patrono. Os MJs podem fazer com que os jogadores inventem heróis fantasiados na fórmula do século 20 ou convidá-los a retratar “cavalheiros extraordinários” no estilo da ficção fantástica da época.

Os superseres estabelecidos anteriormente no tempo tendem a parecer heróis mitológicos; eles podem ser semideuses nascidos de mulheres mortais amadas pelos deuses, ou as pessoas podem simplesmente pensar que são. Os mitos são atemporais, e um tratamento mítico dos supers convida à ideia de que eles sempre existiram. Talvez pinturas rupestres de homens com chifres não representem xamãs, mas supers do Paleolítico disfarçando suas verdadeiras identidades por trás de máscaras de animais!

Também é possível que os primeiros supers apareçam agora. Na verdade, isso replica com mais precisão as histórias originais da década de 1930, nas quais aventureiros fantasiados misteriosos apareceram em um mundo que não os esperava. As pessoas que ganharam superpoderes podem optar por se modelar em heróis e vilões, simplesmente porque são figuras familiares na cultura popular do início do século XXI. E o MJ pode explorar o impacto dos meta-humanos na sociedade sem inventar uma história alternativa ou uma explicação de porque a história *não mudou*.

Uma possibilidade final é definir supers no futuro e baseá-los no avanço da tecnologia. Esta poderia ser uma comunidade interplanetária ou interestelar baseada na ficção científica clássica, como em *Legião dos Super-Heróis*, ou uma Terra de um futuro próximo onde as aspirações transumanistas estão sendo realizadas por super-humanos autocriados. A melhor abordagem para tal campanha não é simplesmente ter supers e prodígios da ficção científica lado a lado, mas fundir os dois temas, com os supers sendo parte da força que molda o futuro, ou uma expressão de uma força subjacente.

Super em Primeira Pessoa

Em uma campanha ambientada nos dias atuais, uma opção é fazer com que os PdJs sejam versões dos *próprios jogadores*. Algumas pessoas ganharam poderes sobre-humanos, e os jogadores estavam entre elas — em vez de se encontrarem uma vez por semana para jogar um jogo, eles saem e vivem aventuras reais. Isso começa a partir de um ponto que os jogadores conhecem extremamente bem, embora suas vidas fictícias devam divergir de suas vidas reais rapidamente.

Se o MJ considerar que muitas outras pessoas também ganham poderes ao mesmo tempo, ele pode fazer com que o surgimento de supers se torne de conhecimento público. Se ele

considera que apenas os jogadores ganham poderes, tornar isso público é em grande parte uma escolha deles. Este tipo de campanha é a versão mais forte possível do tema dos supers como um fenômeno histórico único (veja pág. 12).

Os jogadores geralmente querem escolher seus próprios superpoderes, mas em uma campanha sobre poderes acidentais, o MJ pode atribuí-los. (É uma boa ideia certificar-se de que isso é aceitável para os jogadores antes de iniciar o jogo.) Uma variação mais drástica seria dar aos jogadores fichas de personagens onde todos os superpoderes são deixados em branco, e deixá-los preenchê-los enquanto aprendem o que eles podem fazer.

NÚMEROS

Quantos supers existem no mundo é uma parte importante do design da campanha. Há uma meia dúzia em todo o mundo, ou cada cidade tem sua própria superequipe? E algumas áreas têm mais do que outras? Elaborar estatísticas para um cenário original pode ajudar a criar esse tipo de plano de fundo para uma campanha.

Para manter as coisas simples, esta seção inicialmente se concentra em números de supers. Para outros tipos de superseres, veja *Papéis dos Supers* (pág. 135).

NÚMEROS GERAIS

O primeiro passo é determinar o número total de supers no mundo da campanha. Isso determina quão incomuns os PdJs são. Um ponto de referência conveniente é o sistema de classes de área usado para Conhecimento de Terreno (pág. MB190).

Planeta: Os PdJs são os únicos supers na Terra. A população mundial atual é de cerca de 6 bilhões; considerando um grupo de seis PdJs, isso significa que cerca de uma pessoa em um bilhão é um super.

País Grande: Os PdJs são a única superequipe em um país grande. A população do Brasil é de aproximadamente 210 milhões; isso significa que cerca de uma pessoa em 35 milhões é um super,

se todos eles pertencerem à superequipe nacional — ou talvez um em 17 milhões, se um número considerável operar sozinho. Isso dá uma população mundial de 170 a 340 supers.

Estado, Província ou País Pequeno: Os PdJs são a única superequipe em um país pequeno, ou uma das várias superequipes em um país grande (possivelmente uma superequipe regional ou de interesse especial). A maioria dos estados brasileiros tem alguns milhões de pessoas; nações de tamanho moderado chegam a dezenas de milhões. Cerca de um super a cada dois milhões de pessoas ou uma população mundial de cerca de 3.000 de supers fica na faixa certa.

Cidade: Os PdJs são a única superequipe em uma cidade grande ou microestado (ou seja, um país independente muito pequeno), ou uma das várias equipes em um estado, província ou país pequeno. Tomando 1 milhão como uma população total típica, dá cerca de um super por 200.000 pessoas, ou 30.000 em todo o mundo.

Aldeia ou Vila: Os PdJs operam em um bairro de uma cidade grande ou na maior vila de um distrito rural. Levando em conta 50.000 pessoas como uma vila maior, dá cerca de um super para 10.000 pessoas, ou 600.000 supers em todo o mundo.

Esta série poderia ser continuada até o nível do bairro, mas nesse ponto, efetivamente todos que estivessem interessados seriam um super; aspirantes a superequipes seriam tão comuns quanto

bandas de garagem. Seguir o modelo de superaventuras já publicadas implicaria em uma superequipe cuja esfera de interesse estivesse em algum lugar entre uma cidade e uma grande nação.

Para outros períodos históricos, os números específicos podem ser ajustados para se adequarem à população conhecida ou estimada. Por exemplo, o antigo Império Romano tinha cerca de 20 milhões de habitantes; se suportasse uma superequipe, então talvez uma pessoa em dois milhões seria uma super, ou cerca de 100 em todo o mundo.

DISTRIBUIÇÕES REGIONAIS

Onde todos esses heróis operam? Existem várias maneiras de determinar isso, cada uma produzindo mundos com diferentes possibilidades de contar histórias.

A premissa mais simples é que o número de supers é proporcional à população geral. Se isso for verdade, implica em coisas específicas sobre de onde vêm os supers. Ou a capacidade de ganhar poderes é inerente à espécie humana (e provavelmente existem supers desde o início da história), ou eles são criados por algum processo global como a contaminação atmosférica, radiação de uma supernova distante ou um segredo científico experimental.

Em tal cenário, as maiores populações de supers são encontradas nos maiores países. Se o Brasil têm uma dúzia de meta-humanos, então a China e a Índia têm cerca de 80 cada! A maioria vem de países menos desenvolvidos; muitos não compartilham os ideais ocidentais sobre democracia. O resultado provavelmente não se parecerá muito com um cenário clássico de quadrinhos.

Uma alternativa é assumir que o número de supers é proporcional à produção econômica, usando tabelas do Produto Interno Bruto (disponíveis tanto na versão impressa quanto online). Por exemplo, em 2017, o Produto Interno Bruto total do mundo era de cerca de \$80 trilhões; se o mundo tivesse 200 supers, isso seria um herói a cada \$400 bilhões. O Brasil, com cerca de \$2 trilhões, teria cerca de 5 supers, contra 50 supers dos EUA. Isso se pareceria mais com universos tradicionais de quadrinhos. O Produto Interno Bruto é principalmente proporcional à produção industrial, então isso se encaixaria em uma explicação de supers criados pela poluição,

Exemplo

Decidimos criar uma nova campanha de supers na qual meta-humanos são bastante raros, e os Estados Unidos têm mais do que qualquer outro país. Os PdJs são uma das poucas superequipes americanas.

Para obter o tipo certo de distribuição, vamos nos guiar pelas estatísticas de produção econômica (veja os *Rankings dos Doze Maiores*, abaixo). Se os Estados Unidos têm, digamos, três equipes, parece que o mundo inteiro pode ter doze. O grupo dos PdJs tem meia dúzia de membros; tomando isso como uma média, temos 72 supers em equipes por todo o mundo. Se apenas cerca de apenas metade dos supers do mundo são membros de uma superequipe, somando com os solitários, dá um total de 144.

Multiplicando isso pelos percentuais na tabela e arredondando, temos 34 supers americanos, 21 chineses, 8 japoneses, 7 alemães, 4 indianos, 4 britânicos, 4 franceses, 4 brasileiros, 3 italianos, 3 canadenses, 3 russos, e mais 40 no resto do mundo — um ou dois por país.

Apenas alguns países têm heróis suficientes para formar uma superequipe em grande escala, e alguns delas seriam pequenas ou incluiriam todos os super-heróis daquele país. Mas é plausível que existam superequipes regionais. Estabelecemos as seguintes superequipes: uma regional nas Américas, duas nos Estados Unidos (uma sendo a equipe dos PdJs), uma chinesa, uma regional no Vaticano, uma regional na Europa, uma alemã, uma japonesa, uma Russa (uma relíquia decadente da Guerra Fria) e uma regional no Oriente Próximo.

acidentes industriais ou tecnologia avançada. Também poderia explicar um mundo onde os heróis migram para novos locais em vez de permanecerem onde começaram suas carreiras — como o Super-Homem, um fazendeiro que se mudou para a cidade grande.

Rankings dos Doze Maiores

Para a conveniência dos MJs, aqui estão as porcentagens de supers com base na área, população e produção econômica com dados de 2017.

Área		População		Produção Econômica	
País	Percentual	País	Percentual	País	Percentual
Rússia	11%	China	19%	Estados Unidos	24%
Canadá	7%	Índia	18%	China	15%
Estados Unidos	6%	Estados Unidos	4%	Japão	6%
China	6%	Indonésia	4%	Alemanha	5%
Brasil	6%	Paquistão	3%	Índia	3%
Austrália	5%	Brasil	3%	Reino Unido	3%
Índia	2%	Nigéria	3%	França	3%
Argentina	2%	Bangladesh	2%	Brasil	3%
Cazaquistão	2%	Rússia	2%	Itália	2%
Sudão	2%	Japão	2%	Canadá	2%
Argélia	2%	México	2%	Rússia	2%
Congo	2%	Etiópia	1%	Coreia do Sul	2%
outros*	47%	outros*	37%	outros	28%

*A União Europeia ocupa 3% da área terrestre do mundo e tem 7% da sua população.

Ou talvez o processo que cria supers não seja baseado na interação humana. Talvez seja um produto da terra e do ambiente natural, ou de forças mágicas moldadas por esse ambiente. O número de supers pode ser proporcional à área de cada país. Com uma área de 148 milhões de quilômetros quadrados, se a Terra tivesse cerca de 200 supers, isso seria um por 740.000 quilômetros quadrados, com cerca de 12 no Brasil — dois deles no Amazonas!

Essas são as estatísticas mais óbvias para usar no mapeamento da população mundial de supers e têm a vantagem de serem fáceis de pesquisar. Mas os MJs que querem ser criativos podem inventar outras maneiras de distribuir supers entre países e regiões, desde orçamentos militares até participação em congregações religiosas. Essa abordagem pode ser usada de forma rigorosa, com estatísticas reais publicadas, ou de forma impressionista, para sugerir quais áreas lideram o mundo em termos de supers.

HERÓIS LOCAIS

E se os supers não forem um fenômeno mundial? Talvez tenham surgido em um único país, ou mesmo em um único ponto.

Se todos os supers ganharam seus poderes no mesmo lugar e hora, calcular sua população é simples. Apenas decida o quão importante a equipe dos PdJs deve ser e defina o número total com base nisso: multiplique o número de PdJs $\times 1$, ou $\times 5$, ou $\times 20$, ou o que parecer apropriado.

Se os supers existirem apenas em um país, use a mesma abordagem que para todo o mundo, mas começando pela área, população ou produção econômica desse país. Se forem todos brasileiros, por exemplo, divida a população total de aproximadamente 210 milhões pelo número de supers; que dá um super pra x número de pessoas. Em seguida, procure as populações do estado e continue a partir daí.

Hollis Mason: Então, lá estava eu no supermercado comprando comida de cachorro pro Fantasma e de repente bam! Dou de cara com o Caveira Estridente! Você lembra dele?

Daniel Dreiberg: Acho que você já mencionou...

Hollis Mason: Ah, eu o preendi o cara umas dez vezes nos anos 40. Hoje ele está regenerado e virou evangélico. Casou e teve dois filhos! Nós trocamos endereços. Bom sujeito.

– Alan Moore, *Watchmen*

CARREIRAS E HISTÓRIAS

Os supers têm não apenas uma geografia, mas uma história. Na maioria dos universos, novos heróis são recrutados e os antigos são exterminados; e o número total geralmente muda ao longo do tempo. Isso afeta a forma como a população atual de meta-humanos se vê no início de uma campanha.

DURAÇÃO DA CARREIRA INDIVIDUAL

A carreira de um herói pode terminar de várias maneiras: morte, invalidez permanente (incluindo perda de poder), captura e prisão, exposição pública, voltar-se para o crime, desistir de tudo, mudar de carreira, ou simplesmente envelhecer. Em um cenário extremamente violento, a duração média da carreira pode ser de cerca de cinco anos, com um quinto dos heróis atuais deixando de operar a cada ano. Em um pacífico — ou simplesmente otimista, como muitos quadrinhos de HQs clássicas de super-heróis — uma carreira média pode ser de 25 anos, com apenas 4% dos heróis atuais se aposentando a cada ano.

Ao conduzir uma campanha, esse dado pode orientar o MJ na manutenção de um elenco de apoio. Se uma carreira média é de 25 anos, por exemplo, então, para cada ano de campanha, 4% dos heróis conhecidos cessam as operações. O MJ pode escolher esses

heróis com antecedência e pensar em histórias dramáticas ou notícias, ou fazer a escolha após o fato. Se os PdJs encontrarem estrelas fazendo uma participação especial com frequência, as mortes ou aposentadorias podem ocorrer durante o jogo.

Exemplo, Continuação

O heroísmo é uma carreira exigente e um tanto instável; parece razoável supor que a maioria dos supers tem que se aposentar bastante jovem, como atletas profissionais. Eles também estão em um negócio perigoso, como policiais ou bombeiros, e alguns podem morrer ou ficar incapacitados. Mas não queremos criar a atmosfera de uma zona de guerra. Escolhemos 15 anos como a duração média da carreira de um herói. Dividindo 100% por 15, descobrimos que 6,7% dos heróis atuais terminam suas carreiras no próximo ano — ou nove dos 144 atuais. Em qualquer período de cinco anos, cerca de um terço da população existente de supers termina sua carreira de uma forma ou de outra.

Exemplo, Continuação

Consideramos que o mundo começou com apenas um super. Existem agora 144, então o número de supers dobrou mais próximo a oito vezes desde então. Gostaríamos que o caminho de volta fosse equitativo, então há várias gerações de continuidade. Um tempo de duplicação de dez anos remontaria a 1937, mais ou menos quando os primeiros quadrinhos foram publicados; um tempo de duplicação de 23 anos remontaria a 1845, um pouco antes da Guerra Civil Americana. Dividimos a diferença em 14 anos, que tem os primeiros supers aparecendo no início do século 20. Isso dá uma taxa de crescimento anual de 5%, ou cerca de um em 20.

Já descobrimos que 6,7% dos heróis atuais, ou 9 de 144, terminam suas carreiras no próximo ano. Precisamos substituí-los e fornecer mais 5%, ou 7 em 144. Ou seja, o total de novos supers no próximo ano é de 11,7%, ou 16 em 144. No final do ano, o mundo tem 160 supers, dos quais 16 são novos.

TENDÊNCIAS HISTÓRICAS

Para substituir heróis perdidos, um novo deve surgir. Mas os números não precisam se equilibrar. A maioria dos universos tem superpopulações em constante crescimento. Em parte, isso simplesmente reflete o crescimento da população humana em geral, mas pode ser ainda mais rápido do que isso; ao longo de algumas gerações, os supers podem passar de um punhado a um exército.

O ponto de partida para lidar com o aumento da população de supers é o número de supers atuais e o número de anos desde que o primeiro super apareceu. A partir desses dois números, um *tempo de duplicação* pode ser calculado pelo método a seguir. Primeiro, divida a população atual por dois, repetidamente, até que o resultado seja menor que um, e conte o número de divisões. Segundo, divida o número total de anos pelo número de divisões; o resultado é o tempo de duplicação. Terceiro, procure na tabela a seguir o percentual que mais se aproxima desse tempo de duplicação. Esse percentual é o quanto maior o fluxo de entrada de novos heróis a cada ano deve ser em relação ao fluxo de saída de heróis existentes para atingir essa taxa de crescimento.

Percentual	Tempo de Duplicação	Percentual	Tempo de Duplicação
1%	70 anos	9%	8 anos
2%	35 anos	10%	7 anos
3%	23 anos	12%	6 anos
4%	18 anos	15%	5 anos
5%	14 anos	19%	4 anos
6%	12 anos	26%	3 anos
7%	10 anos	41%	2 anos
8%	9 anos	100%	1 ano

Esta informação pode ser usada de outras maneiras por MJs com mentalidade histórica. A partir do ano da campanha, volte um número de anos igual ao tempo de duplicação e esboce um mundo com metade dos supers. Continue voltando tanto quanto desejar, para a aparência do super original — ou a população inicial de supers, se muitas pessoas ganharam seus poderes quase ao mesmo tempo.

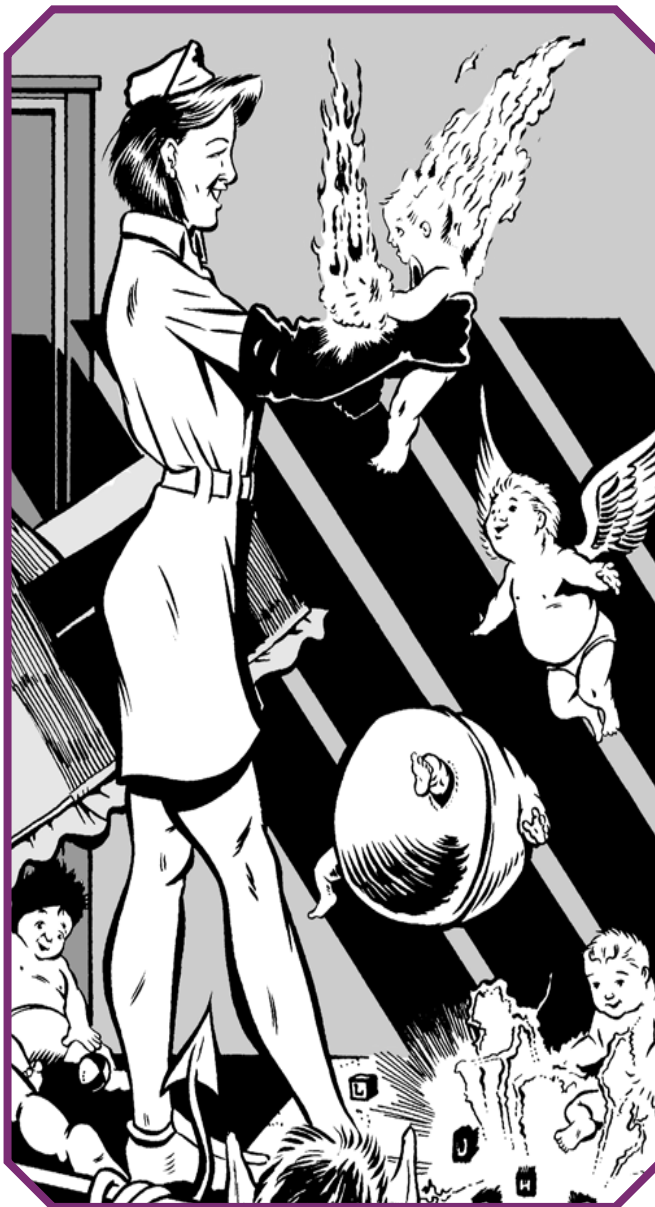
Tudo isso considera, por simplicidade, que o número de supers aumenta constantemente. MJs são livres para considerar o contrário. Uma maneira simples de fazer isso é manter o foco na duplicação da população, mas com cada duplicação levando um número diferente de anos. Períodos de duplicação rápida podem estar ligados a grandes eventos históricos, como a Segunda Guerra Mundial.

RETROSPECTIVA

Finalmente, essas duas informações — a duração média da carreira de um super e a taxa de aumento da população super — podem ser reunidas para fornecer uma imagem mais detalhada da população atual.

Suponha que o percentual de heróis que terminam suas carreiras em um determinado ano seja A, e o percentual pela qual a população de heróis cresce seja C. Calcule o percentual de distribuição por época como

$$E = 100 \times (A + C) / (100 + C).$$



De toda a população atual, E% acabaram de se tornar supers no ano passado. Arredonde para um número inteiro. Multiplique o restante por E% de novo para o ano anterior e continue até que restem tão poucos heróis que E% arredonde para menos de 1. Em seguida, coloque o último punhado em qualquer ano anterior que pareça adequado. Isso fornece um perfil de por quanto tempo tantos supers estiveram ativos. Distribua esses heróis entre diferentes países e diferentes níveis de poder, certificando-se de que o resultado tenha o número total correto em cada país e nível de poder.

Um MJ que está disposto a tornar as coisas um pouco mais complexas poderia supor que os níveis de poder têm aumentado

de geração em geração. O percentual de declínio pode ser de 50% na geração atual, 60% na anterior, 70% na geração anterior e assim por diante até 90% nas supers mais antigas. Ou os supers mais velhos podem ter sido tão limitados quando começaram, mas ganharam mais habilidades com a experiência, de modo que todas as gerações que vivem agora são igualmente poderosas — mas é poder bruto nos jovens e maior talento e habilidade nos mais velhos. Em uma nota mais sombria, os supers mais velhos que ainda estão vivos podem ter vindo desproporcionalmente dos mais poderosos de sua geração.

Exemplo, Conclusão

Estabelecemos A e C para nosso cenário de campanha: A é 6,7% e C é 5%. Então E é igual a $100 \times 11,7 / 105 = 11,1$. Dos atuais 144 heróis, 11,1% iniciaram suas carreiras no ano anterior, ou 15,98, que arredonda para 16. Dos 128 restantes,

11,1% iniciaram suas carreiras no ano anterior, ou 14,20, que arredonda para 14.

Realizando o cálculo de forma continuada, chegamos à seguinte tabela para o número de novos heróis por ano:

Ano	Número
2016	16
2015	14
2014	13
2013	11
2012	10
2011	9
2010	8
2009	7
2008	6
2007	6
2006	5
2005	4
2004	4
2003	3
2002	3

Ano	Número
2001	3
2000	2
1999	2
1998	2
1997	2
1996	2
1995	1
1994	1
1993	1
1992	1
1991	1
1990	1
1989	1
1988	1
1987	–

Ano	Número
1986	1
1985	–
1984	1
1983	–
1982	–
1981	1
1980	–
1979	–
1978	–
1977	–
1976	–
1975	–
1974	–
1973	–
1972	1

Agora pegamos esses números e os distribuímos entre diferentes países. Por exemplo, dos quatro heróis pré-1988, decidimos que um é americano, um é brasileiro, outro é japonês e o último é italiano. Atribuímos o italiano à superequipe do

Vaticano e o brasileiro à superequipe regional das Américas. Fazemos isso ano a ano, até sabermos o ano e o país de origem de cada herói.

PAPÉIS DE SUPERS

Claro, nem todos os supers são heróis! Uma variedade de outros papéis estão disponíveis, desde o cinematográfico até o realista. Quantos supers ocupam esses papéis não será tão visível quanto para os de heróis, mas os MJs devem pensar um pouco sobre isso como parte da criação de seus universos.

VILÕES

Os heróis vão encontrar muitos vilões. Tanto os roteiristas quanto os Mestres precisam fornecer um desafio para cada novo episódio, e se os mocinhos acabaram de derrotar um adversário, ele não deve ser reutilizado imediatamente. Então, novos vilões são criados com muito mais frequência do que novos heróis. Um herói ou superequipe típica terminam tendo contra si um grupo de vilões — possivelmente de cinco a 20 vilões para cada herói.

Mas isso implica algumas coisas perturbadoras sobre os universos dos quadrinhos. Se o número de vilões supera o de heróis

nesse nível, isso significa que qualquer um que adquira poderes tem mais probabilidade de usá-los para violência ou crime do que para proteger os inocentes. Isso soa como uma fórmula para mundos de pesadelo bem diferente do otimismo clássico das aventuras de HQs clássicas de super-heróis. Claro, os MJs podem sempre esquecer o realismo e abordar a campanha como um entretenimento leve; mas também há maneiras de um MJ que queira explorar o tema do heroísmo seriamente fazê-lo sem retratar um mundo caindo no caos.

Para começar, vilões e heróis podem ser apenas uma pequena parte da população total de supers; pode haver muito mais pessoas bem-comportadas que não levam uma vida de aventura. Veja *Supers no Mercado de Trabalho* (pág. 136) e *Supers na Vida Privada* (pág. 136) para algumas opções. O mundo pode não precisar que todo super honesto se torne um herói, assim como não precisa que todo homem honesto se junte à força policial.

Mestres também podem reduzir a proporção de vilões para heróis apresentando aos mocinhos outros tipos de ameaças. Para começar, os heróis podem enfrentar o crime organizado, inimigos que não são sobre-humanos, mas têm números e recursos a seu favor. Um tema clássico dos quadrinhos é que o herói tem que combater o crime porque a polícia está desmoralizada e precisa de ajuda.

Em uma guerra, ou um período de “guerra fria”, supers podem enfrentar inimigos de outros países. Para o protagonista, eles são vilões — mas em seu próprio país eles são os heróis e podem ser contabilizados como parte da contagem mundial de heróis. Super-soldados nazistas na Segunda Guerra Mundial, superespões comunistas na Guerra Fria ou terroristas superpoderosos no início do século 21, todos desempenharam seu papel nas tramas dos quadrinhos. Ou os invasores podem vir inteiramente de algum outro mundo ou plano; veja *Horizontes Expandidos* (pág. 141).

Supers podem ser chamados para lidar com desastres naturais ou grandes acidentes industriais. Realisticamente, alguém que tentasse lidar com tudo desse tipo poderia estar ocupado o tempo todo e nunca enfrentar um vilão superpoderoso. Mas os heróis podem optar por operar localmente, lidando com qualquer devastação que sua cidade natal, estado ou pequeno país sofram, e só sair da cidade para grandes catástrofes mundiais.

Com tipos variados de aventura como este, um MJ provavelmente pode se virar com 2 a 5 vilões para cada herói. Uma proporção mais baixa funcionaria especialmente bem para campanhas de nível das ruas, onde homens normais podem ameaçar um super; uma proporção mais alta funcionaria melhor para supers que fazem o mundo tremer.

MERCENÁRIOS

Os heróis lutam por uma causa e os vilões pelo poder ou pela emoção da destruição, mas outros supers lutam por dinheiro. Um universo pode ter mercenários superpoderosos, de detetives particulares locais a exércitos de um homem só e assassinos de sangue frio.

Como esses exemplos sugerem, os mercenários podem assumir várias posturas éticas. Alguns têm padrões rígidos e não aceitam empregos que não os atendam. Alguns têm que aceitar quase qualquer trabalho que possam conseguir, mas tentem ficar dentro da lei ou evitar prejudicar inocentes. E alguns não se importam ou preferem um trabalho que cause danos. Até certo ponto, então, eles podem ser classificados como “heróis” ou “vilões”. Mas eles podem entrar em conflito com heróis mais tradicionais que procuram companheiros de equipe que não estão nisso por dinheiro, e até mesmo com vilões mais tradicionais que se preocupam mais com seus próprios egos do que em fazer o trabalho.

Um bom nicho para mercenários em um ambiente moderno é trabalhar para grandes corporações, especialmente aquelas com planos secretos e laboratórios escondidos. Os heróis podem ter que lidar com forças de segurança que possuem poderes próprios. Eles podem não ser vilões em nenhum sentido normal; eles podem simplesmente ter recebido o pagamento de seu empregador e se considerarem obrigados a merecê-lo. Como os heróis tratam as forças opostas diz muito sobre o tipo de campanha em que estão: Heróis idealistas sentem que precisam incapacitar as forças de segurança sem danos permanentes, mas personagens sombrios e realistas fazem o que precisam para completar suas missões.

Em uma campanha clássica de supers, os mercenários são inco-muns; provavelmente há muito menos deles do que heróis ou vilões. Em uma versão mais realista, os mercenários podem superar os heróis em número. Um MJ experimental poderia até mesmo fazer uma campanha sobre heróis que estão nisso pelo dinheiro; a série de televisão *Angel: O Caça-Vampiros* oferece um modelo para tal campanha.

SUPERS NO MERCADO DE TRABALHO

Outros supers podem ter trabalhos que não envolvem lutar contra ninguém. Nem todos os dons são mais adequados para a violência, e nem todos com poderes *querem* gastar seu tempo lutando contra outros supers. Quase qualquer tipo de trabalho é potencialmente aberto a *alguns* supers, mas as categorias a seguir são altamente visíveis:

Cura: Supers que poderiam salvar vidas, curar doenças ou simplesmente aliviar a dor estariam em constante demanda. Dependendo da mentalidade dos médicos convencionais, eles podem ser profissionais altamente conceituados, práticos marginalizados, ou sujeitos a processos por charlatanismo médico.

Entretenimento: Muitos superpoderes são vistosos e impressionantes, e podem dar ao seu possuidor uma carreira no entretenimento, como um ato principal ou uma bizarrice secundária. Supers com alta destreza ou Resistência a Dano também podem encontrar trabalho fazendo acrobacias. Batalhas espetaculares entre supers poderiam ser deliberadamente encenadas, para audiências ao vivo ou transmitidas; a violência poderia ser tão teatral quanto na luta livre profissional, ou tão letal quanto nos antigos shows de gladiadores romanos.

Fabricação e Construção: Supers provavelmente não trabalharão em linhas de produção convencionais, mas manipuladores e modeladores podem entrar no negócio fazendo trabalhos especializados em muitos setores.

Investigação e Segurança: Sentidos aprimorados, poderes psíquicos ou a simples capacidade de ler a motivação das pessoas podem levar a uma carreira como guarda-costas, detetive particular ou oficial de segurança corporativa. Em um cenário de aventura pulp, esses supers podem entrar em muitas brigas; em um cenário realista, muitos deles podem passar meses ou anos sem nunca desferir um golpe.

Pesquisa: Muitos personagens dos quadrinhos são cientistas brilhantes; alguns até têm inteligência aprimorada ou sentidos paranormais como seus principais poderes.

Quanto meta-humanos seguem essas carreiras civis depende do MJ. Heróis e vilões podem constituir quase toda a população sobre-humana, ou uma pequena minoria dela. Ter a maioria dos supers usando seus poderes pacificamente é uma maneira de lidar com a questão de por quê tantos recorrem ao crime e a vilania: talvez a maioria seja pessoas decentes, mas apenas alguns deles se tornam heróis, assim como apenas uma fração dos humanos normais se tornam policiais, oficiais ou soldados. Por outro lado, o MJ precisa pensar um pouco sobre o impacto de tais supers no resto da economia; veja *Influência Cultural* (pág. 139).

SUPERS NA VIDA PRIVADA

Alguns supers não querem usar seus poderes nem para ganhar a vida; eles só querem passar despercebidos. Eles podem estar isolados, sem saber que existem outros com poderes semelhantes, ou podem ter suas próprias comunidades ocultas.

Tais populações podem reunir supers, ou aqueles de sua espécie específica, para celebrar suas diferenças. Uma reunião de meta-humanos pode se assemelhar a uma parada do orgulho gay, reunião pagã ou convenção de ficção científica. Em um mundo onde os supers estão ganhando maior legitimidade, suas assembleias podem ser toleradas ou mesmo bem-vindas por comunidades locais que simpatizam com eles (ou simplesmente estão inte-

ressadas em seu dinheiro). Supers podem ter seu próprio análogo do feriado de Carnaval. E heróis de alto nível podem ser celebrados pelos membros menos poderosos por seu papel em ganhar aceitação pública.

Outras comunidades podem ser mais como refúgios nos moldes de um bairro judeu medieval ou uma comunidade homossexual na década de 1950. A série *Wild Cards* de George RR Martin retrata a vida de tal comunidade, o Bairro dos Curingas. Se houver dis-

criminação legal contra supers, pode haver ferrovias subterrâneas que os guiam para lugares seguros. Ou podem encontrar refúgios entre outros renegados — por exemplo, em circos.

Esse tipo de comunidade sobre-humana se encaixa especialmente bem em uma campanha de “heróis ocultos”. Pode até não haver supers visíveis publicamente em alguns cenários. O MJ pode querer estimar, não populações de heróis visíveis, mas populações de supers ocultos.

IMPACTO HISTÓRICO

Que diferença faz para o mundo que exista supers nele?

Em alguns tratamentos, quase não nenhuma; supers têm muito pouco poder para mudar muito o planeta. Este é um dos pontos de *Watchmen* de Alan Moore: Os vários heróis fantasiados da década de 1940, e a maioria de seus sucessores na década de 1960, são simplesmente seres humanos sem poderes especiais, e nada que eles façam vai alterar seu mundo. Moore sugeriu que as superequipes eram basicamente um exercício de publicidade. Outras séries desenvolveram a ideia, incluindo *Capitão Confederação* de Will Shetterly e a recente série de John Ridley, *The American Way*.

Os universos dos quadrinhos mostram heróis com poderes muito maiores, capazes de causar um grande impacto no mundo, mas ao mesmo tempo tendem a minimizar esse impacto. Quadrinhos de supers não são um exercício de construção de mundos de ficção científica; seu foco é o contraste entre o herói incrível e o mundo basicamente familiar onde ele opera. Portanto, as ações dos supers não podem mudar as coisas em grande medida. O exemplo clássico disso são os supers da Segunda Guerra Mundial, cujos poderes não alteram realmente o curso da guerra — talvez porque não sejam poderosos o suficiente, ou talvez porque os supers do outro lado neutralizem seus esforços.

Nas superaventuras clássicas, muitas vezes são os vilões que tentam mudar o mundo; os heróis descobrem suas intenções e intervêm para detê-los. É mostrado como o ato de um fanático ou megalomaniaco cujas motivações não podem ser confiáveis. Pessoas poderosas com boas intenções têm que detê-las. Por exemplo, o arqui-inimigo do Lanterna Verde da Era de Prata, Sinestro,



era um ex-membro da Tropa dos Lanternas Verdes que se tornou ditador de seu planeta — o que implica que outros Lanternas Verdes poderiam fazer o mesmo, se não fossem parados por seu autocontrole.

Em algumas variações deste tema, a própria existência de supers permanece desconhecida. Eles operam em segredo, desmantelando esquemas e impedindo apocalipses, para que o mundo familiar possa continuar e a maioria de seus habitantes não precise perceber que é uma fachada falsa. Supers desse tipo provavelmente serão patrocinados por organizações secretas: organizações privadas como a Fundação para Lei e Governo em *A Super Máquina*, ou Planetary de Warren Ellis; financiados pelo governo, como a Liga Extraordinária de Alan Moore; ou a organização americana sem nome que patrocina o Trio Profano no *SJA: Dossiê Liberdade*.

Vocês são uma piada. Se ouvem que Moloch está de volta, logo pensam: “Oba! Vamos lá dar porrada nele!” Acham que isso importa?... Não importa porque daqui a 30 anos as ogivas nucleares vão estar voando como marimbondos... e o Ozzy aqui vai ser o homem mais inteligente das cinzas.

– O Comediante, *Watchmen*

Por outro lado, algumas histórias mostraram heróis que *mudam o mundo*. Isso remonta à era pulp, quando *A Marca do Zorro* mostrou Zorro liderando a derrubada de um governo colonial corrupto na Califórnia. O mais recente *V de Vingança* de Alan Moore mostra seu herói derrubando um regime fascista em um sombrio futuro próximo da Grã-Bretanha. Vários títulos relativamente recentes mostraram heróis poderosos intervindo para ditar aos governos ou intervir no curso da história: o clímax de *Watchmen*, as edições de *Miracleman* de Neil Gaiman e as edições de *The Authority* de Warren Ellis. Nos dois últimos, isso envolve reivindicações duradouras de poder político, no nível ou acima dos governos nacionais — e a implicação de que governar por um poder superior, em vez de ser um objetivo puramente vil, é responsabilidade de quem *tem* um poder superior. Histórias desse tipo geralmente envolvem a criação de um mundo diferente.

OS HERÓIS E A LEI

Um grande fator no impacto social e histórico dos heróis é como a lei os trata. Isso tem dois aspectos principais: a legalidade dos poderes e as identidades secretas.

Superpoderes

Em muitos quadrinhos, especialmente HQs clássicas de super-heróis, os superpoderes são tratados como fora da lei. Supers podem possuir poderes que podem matar um homem ou destruir um prédio, mas nenhuma lei restringe o uso de tais habilidades; efetivamente eles são NC4. E enquanto o uso óbvio de superpoderes, como atingir um inimigo com força sobre-humana ou explodi-lo com chamas, pode ser tratado como crime, usos mais sutis como controle mental ou mudança de forma não são. A incapacidade da lei de lidar com criminosos poderosos pode ser uma das razões pelas quais os heróis poderosos são necessários.

Em um tratamento mais realista, os poderes poderiam ser regulados pelos mesmos padrões das novas tecnologias. O uso de habilidades consideradas muito perigosas pode ser licenciado ou proibido. Por exemplo, os poderes que envolvem chamas podem ser regulamentados, como o uso de fogos de artifício,

ou seu uso pode ser punido, como incêndio criminoso com métodos convencionais. A lei pode não tentar proibir *ter* superpoderes, da forma que proíbe *possuir* certas armas — especialmente quando tirar os poderes exigiria uma cirurgia involuntária ou coisa pior. Mas certamente poderia dizer que usar superpoderes é um crime.



Níveis de Poder Variados

Em muitos universos de quadrinhos, os supers não são todos equivalentes em poder; eles podem variar de supernormais com treinamento e equipamentos superiores, a titãs poderosos o suficiente para derrotar um exército ou remodelar um planeta. Em um tratamento de jogo, mesmo que todos os PdJs tenham o mesmo valor de pontos, a população total de supers do mundo não precisa ter.

A maneira mais simples de abordar isso é caso a caso. Crie um conceito de personagem para cada herói, decida qual nível de poder é apropriado para ele e atribua a ele um orçamento de pontos adequado.

Mestres que gostam de construção sistemática de mundos podem querer calcular quantos supers devem ocupar cada nível de poder e criar conceitos de personagens que se adequem. Uma abordagem simples é dizer que cada um dos vários níveis é igualmente provável: digamos, cada 25% dos heróis são construídos nas faixas 200–400, 400–800, 800–1.600 e 1.600–3.200 pontos. Para um ajuste mais próximo ao alcance de poder em supers mais famosos, um MJ pode usar alguma forma de sistema de “curva de sino” — por exemplo, jogue 3d e multiplique por 50 ou 100 para obter o nível de poder de cada herói. Isso produz muitos heróis na faixa intermediária de custos de pontos, com alguns sendo muito fracos ou muito fortes. Uma terceira opção é fazer com que os números diminuam em níveis de poder mais altos — por exemplo, um em cada cinco heróis pode ser construído em 200 pontos, um em cada cinco do *restante* em 400, um em cada cinco do restante depois disso em 600 e assim por diante.

Também é possível fazer as coisas em uma ordem diferente. Decida quantos heróis operam em cada nível de poder e depois distribua-os pelo mundo. Os MJs provavelmente querem nomear e descrever brevemente todos os heróis de nível superior em todos os lugares, mas para heróis moderadamente poderosos, descrever a população de um país, estado ou província pode ser suficiente, e uma única cidade de heróis de baixo poder.

Uma sociedade mais repressiva poderia restringir legalmente as pessoas que tinham superpoderes. Eles podem ser obrigados a se registrar no governo, recrutados, presos ou até exterminados. No Universo Marvel, por exemplo, os mutantes há muito são mostrados como uma nova minoria perseguida.

Por outro lado, superseres, especialmente os poderosos, podem ser imunes a ações legais; em particular, um super, poderoso o suficiente para lutar contra um exército, seria imune a qualquer tipo normal de aplicação da lei. Em alguns cenários, os governos podem simplesmente estabelecer uma política informal de tolerar ações ilegais dos supers, sem lhes dar nenhuma sanção oficial. Em outros, eles podem ter Imunidade Legal. Uma forma que isso poderia tomar seria a ficção legalista de que supers poderosos são estados soberanos no direito internacional; eles não teriam nenhum território real, mas qualquer lugar que escolhessem para morar seria tratado como uma

“Diga a este jovem onde ele está, sim?”

“Ele está em Ankh-Morpork, mãe”, disse Igor calmamente.

“Viu?” disse Vimes. “E não olhe para Igor desse jeito. Senti falta quando ele me recebeu aqui, mas é verdade. Isto é uma embaixada, filho,” ele continuou, caminhando para frente novamente, “e isso significa que está oficialmente no solo do país de origem. Bem-vindo a Ankh-Morpork.”

– Terry Pratchett, O Quinto Elefante

embaixada e teriam imunidade diplomática. Ainda em outros cenários, os supers podem se tornar os governantes de estados soberanos, especialmente os comparativamente menos poderosos — no Universo Marvel, por exemplo, Doutor Destino se tornou o governante do país balcânico Latvéria ao conquistá-lo. Um mundo de supers pode parecer uma sociedade feudal, com cada estado territorial sendo propriedade pessoal de algum super poderoso.

Identidades Secretas

Legalmente, identidades secretas criam problemas para supers que as assumem. Assumir um nome falso, como tal, não é ilegal na lei brasileira; torna-se ilegal se for feito com a intenção de fraudar ou violar os direitos legais das pessoas de alguma outra forma. Mas as pessoas que agem sob nomes falsos enfrentam problemas legais. Para começar, eles não podem testemunhar no tribunal; os advogados da outra parte têm o direito de pedir seus nomes legais, então aparecer como testemunhas destruiria seu segredo. Eles também podem achar difícil descontar cheques ou fazer negócios.

Uma maneira de contornar isso seria uma política oficial de reconhecimento legal de identidades secundárias. Isso teria que ser especialmente criado *por causa* dos supers. Pode exigir registro oficial; pode até haver um escritório do governo com arquivos sobre as verdadeiras identidades de heróis fantasiados. Mas eles poderiam testemunhar no tribunal sob seu disfarce heróico e serem protegidos contra perguntas que “desmascaram o herói”.



INFLUÊNCIA CULTURAL

A presença de supers em um mundo está fadada a afetar sua cultura e até mesmo seu senso básico de si mesmo.

CULTURA POPULAR

As aventuras de supers são um tema importante do entretenimento popular no mundo real. Em um cenário onde a coisa real é visível publicamente, isso é ainda mais verdadeiro. Romances, filmes e séries de televisão retratam os feitos de supers fictícios,

juntamente com soldados, policiais e espões fictícios. A tecnologia de efeitos especiais pode ser mais avançada, subsidiada por filmes com grandes orçamentos de efeitos especiais — ou supers com os poderes certos (como gerar ilusões físicas, suportar ferimentos ou supervelocidade) podem encontrar trabalho como dublês e dublês de poderes. Em alguns mundos, o próprio combate sobre-humano pode ser uma forma de entretenimento popular, muito parecido com luta livre profissional — ou, se for legalmente proibido, mais como rchas de rua ou lutas clandestinas.

Supers reais podem ser celebridades, temas de biografias acadêmicas, fofocas de tablóides e tudo mais. Evitar os paparazzi pode ser uma razão tão importante para identidades secretas quanto proteger a própria família de criminosos vingativos. Os meta-humanos podem precisar de um código heroico para evitar escândalos públicos sobre seus erros e excessos — mas em um cenário mais sombrio, tais escândalos podem ser tão comuns quanto os escândalos de esteroides sobre atletas profissionais. Supers que sobrevivem até a aposentadoria podem receber ofertas para publicar suas biografias escritas por sob pseudônimos.

Como ícones, os supers podem endossar produtos em formas que vão desde logotipos corporativos em seus figurinos até aparições em anúncios de televisão. Os heróis com mentalidade comercial podem deliberadamente tentar tornar suas imagens comercializáveis e até contratar agentes para representá-los. Combatentes do crime mais altruístas podem ser tentados por doações corporativas para causas nobres. Corporações realmente grandes — ou, em mundos com muitos supers, mesmo comparativamente pequenas — podem ser capazes de financiar suas próprias superequipes ou ajudar a apoiar superequipes nacionais ou regionais. Tudo isso, claro, oferece a perspectiva de conflitos de interesse entre os supers e seus patrocinadores, nos quais os MJs podem encontrar uma fonte de enredos.

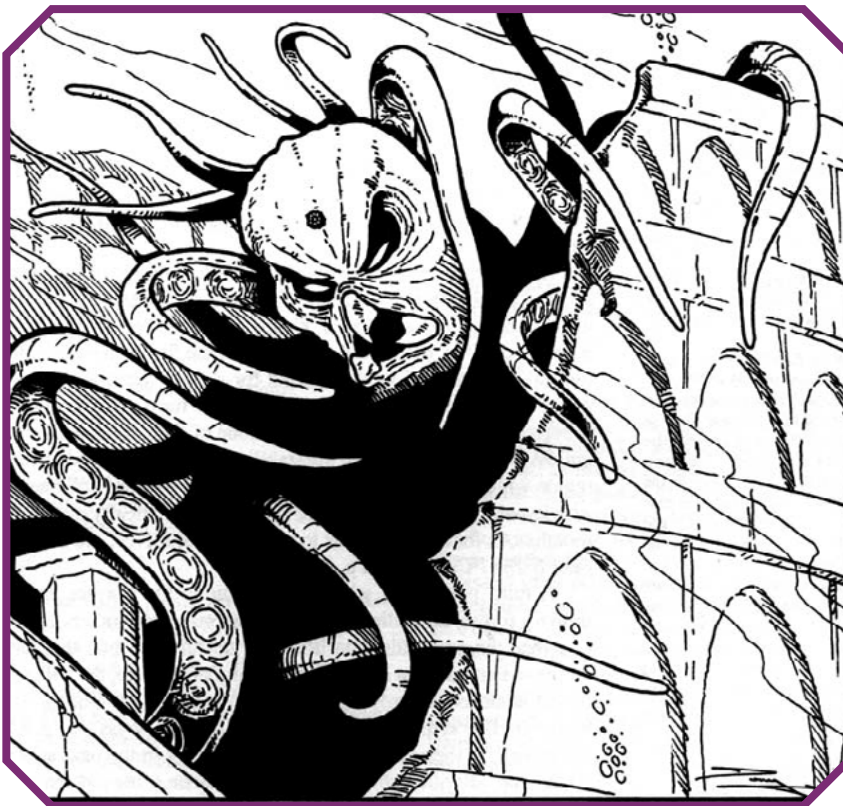
SÍMBOLOS NACIONAIS

As maiores e mais poderosas organizações do mundo são principalmente os governos nacionais. As nações também podem usar heróis para representá-las e melhorar suas imagens. E um país pode pagar o preço de criar supers, ou de localizar, recrutar e treinar aqueles que já existem dentro de suas fronteiras. Esses heróis “símbolos nacionais” remontam à Idade de Ouro, quando personagens como o Escudo e o Capitão América nasceram. Eles refletem duas premissas que eram comuns na época: os heróis lutavam honestamente pelo bem e incorporavam valores morais, e o patriotismo era um valor moral desejável. O Capitão América, em particular, tem demonstrado consistentemente acreditar genuinamente nos ideais americanos.

Em outros tratamentos, os heróis podem ser símbolos manufaturados da unidade nacional, com suas imperfeições deliberadamente encobertas para fins de propaganda eficaz. Empresas de relações públicas e diretores de cinema podem ser contratados para vendê-los, como a diretora de cinema alemã Leni Riefenstahl vendeu Hitler em *Triunfo da Vontade*. Um herói que tem vontade própria pode se ver escondido dos olhos do público, ou até mesmo desonrado — como na história dos Quatro Ases na primeira antologia de *Wild Cards*.

CIÊNCIA

Os super poderes geralmente têm explicações que parecem científicas, mas geralmente excedem os limites do conhecimento real dos dias de hoje. Um estudo sério pode revelar vários fenômenos inesperados, desde novas e poderosas fontes de energia até



a interação mental direta à distância. Em termos de **GURPS**, a perícia usada para estudar superpoderes é a Ciência Estranha — e em um mundo habitado por supers, a Ciência Estranha provavelmente fará um progresso inesperadamente rápido.

Isso, por sua vez, provavelmente aumentará o ritmo dos avanços tecnológicos. Supers cujos poderes vêm de dispositivos de sua própria invenção também podem contribuir para o crescimento da tecnologia através de invenções mundanas lançadas sob suas identidades civis. Em particular, muitos universos de quadrinhos parecem ter programas espaciais um pouco mais avançados, com as ideias e designs de prancheta mais otimistas do mundo real dando certo. Veja *Tecnologia Avançada* (pág. 141) para mais informações.

As teorias científicas podem ser mais avançadas porque os supers podem explorar o espaço sideral, reinos extradimensionais, mundos paralelos e o passado e o futuro. O universo que os supers habitam é muitas vezes maior do que o real parece ser; sua ciência pode oferecer uma perspectiva sobre esse cosmos maior. Para campanhas mais sombrias, os MJs podem querer incluir temas de horror cósmico baseados na suprema desumanidade ou incompreensibilidade do mundo, personificados por entidades e raças alienígenas ao longo das linhas das criações de PV Lovecraft (ou antes deles, os marcianos de HG Wells).

RELIGIÃO

Outra fonte de perspectivas cósmicas na vida humana é a religião. A maioria dos supers publicados tem muito pouco impacto na vida religiosa de seus mundos; mesmo deuses mitológicos reais, como o Thor da Marvel, ou heróis que conhecem pessoalmente esses deuses, como a Mulher Maravilha da DC, não parecem perturbar as religiões monoteístas de seus mundos. Mas os supers poderiam ter um impacto maior em uma campanha que explorasse esses temas.

Para começar, os próprios supers podem ser figuras religiosas — e não apenas supers que são identificados como deuses. Qualquer superser com poderes cósmicos, divinos, mágicos, morais ou espirituais pode ser o foco de um culto. Crenças politeístas ou animistas como hinduísmo, xintoísmo ou vodu podem considerá-los como seres divinos ou sobrenaturais; fés monoteístas como o cristianismo e o islamismo podem identificá-los como homens santos escolhidos para as bênçãos divinas; o budismo pode identificá-los como bodhisattvas cujos poderes vieram do mérito acumulado em vidas passadas. Novas religiões podem realmente identificar superseres específicos, ou supers em geral, como deuses andando na Terra. As carreiras dos heróis de HQs clássicas de super-heróis, gastas lutando pelo bem pelo bem, se parecem muito com ideais religiosos de uma vocação ou chamado (em termos cristãos) ou de dharma (em termos hindus ou budistas).

Supers místicos ou mágicos também podem estar cientes de forças sobrenaturais no mundo, não como objetos de fé religiosa, mas de conhecimento adquirido por meio de estudo ou percepção pessoal. A maioria dos místicos de histórias em quadrinhos não compartilha seu conhecimento com o público em geral, mas transmiti-lo em particular a alunos escolhidos se encaixaria perfeitamente nas tradições iniciáticas de muitos cultos mágicos e religiosos, desde os praticantes do movimento New Age do século XXI até os primeiros xamãs tribais. Crenças místicas e ocultas podem ser muito mais vigorosas em universos super.

AUTOCONSCIÊNCIA

Finalmente, como seria ser uma pessoa comum vivendo em um mundo de supers? A vida das pessoas continuaria mais ou menos a mesma, ou a presença de supers as mudaria?

Por um lado, os supers podem criar uma maior sensação pessoal de segurança. Especialmente nos tratamentos da Era de Prata, muitas vezes parecia que todo desastre em potencial chamava um herói em uma fantasia chamativa para resgatar vítimas ou até impedir que a catástrofe acontecesse. Onde as pessoas no mundo real procuram bombeiros, polícia, paramédicos e agências governamentais — e muitas vezes esperam que sejam lentos e impessoais — as pessoas em universos heroicos podem esperar ser ajudadas pessoalmente pelo meta-humano local.

Essa substituição da confiança pessoal pela confiança nas instituições foi exatamente o que deu origem ao feudalismo durante a que-

Você tem o direito de executar seu dever prescrito, mas não tem direito aos frutos da ação. Nunca se considere a causa dos resultados de suas atividades.

– Capítulo 2, Texto 47,
O Bhagavad Gita

da do Império Romano. Um mundo de supers pode se transformar em uma forma de neofeudalismo, especialmente em uma campanha mais sombria com a sociedade entrando em colapso no caos com o qual as autoridades legais não podem lidar. Os heróis teriam algumas das qualidades dos cavaleiros ideais da lenda de cavalaria, não buscando recompensa por sua ajuda. Os vilões mais honrados podem agir como cavaleiros realistas, dando proteção e esperando ajuda e lealdade, muito da maneira dramatizada nos capítulos iniciais de *O Poderoso Chefão*, de Mario Puzo. Um mundo que começou reconhecendo alguns supers como iguais a estados soberanos (veja *Os Heróis e a Lei*, pág. 138) pode terminar com supers substituindo-os.

Mais fundamentalmente, pessoas sem superpoderes teriam muito menos sensação de estar no centro das coisas. No mundo real, as pessoas nos países desenvolvidos esperam que suas próprias escolhas moldem suas vidas. Os governos têm poderes que excedem os deles, mas as pessoas comuns esperam que essas organizações sejam guiadas por suas preocupações e mantenham outras instituições poderosas, como corporações, sob controle. Mas em um mundo de supers, decisões vitais são tomadas por seres que transcendem a humanidade comum e que não precisam ser influenciados por preocupações compartilhadas. HQs clássicas de super-heróis geralmente minimizavam esse impacto; uma das funções das identidades secretas, como artifício literário, pode ser assegurar ao leitor que os supers não são indiferentes às preocupações humanas comuns porque vivem parte de suas vidas como seres humanos comuns.

HORIZONTES EXPANDIDOS

Se um mundo pode conter seres tão fantásticos quanto supers, não é um grande salto imaginativo supor que contenha outras coisas extraordinárias. Muitos cenários incluem todos os temas clássicos de fantasia, horror e ficção científica. As origens de uma única superequipe podem empregar vários desses conceitos — por exemplo, a superequipe original, a Sociedade da Justiça, reuniu três protagonistas baseados na ciência; quatro heróis baseados em magia, um deles um fantasma; e um homem que era simplesmente fisicamente incrivelmente apto. MJs que desejam desafiar os heróis de sua campanha e surpreender os jogadores podem recorrer a todos esses gêneros.

TECNOLOGIA AVANÇADA

O gênio científico dos supers muitas vezes faz surpreendentemente pouca diferença para o mundo. Algumas de suas criações funcionam apenas uma vez, apenas o tempo suficiente para der-

rotar a ameaça atual. Alguns dependem de recursos raros e não podem ser produzidos em massa. Muitos são simplesmente mantidos em segredo — por vilões porque esperam ganhar vantagem sobre seus inimigos; por heróis porque o mundo não está pronto para essas descobertas potencialmente perigosas. O resultado é que esses mundos estão aproximadamente no mesmo NT daqueles sem supers.

Mas as coisas podem ser um pouco diferentes na linha de frente. Organizações com acesso a equipamentos de qualidade superior ao básico — laboratórios de pesquisa avançada, corporações de alta tecnologia, unidades militares de elite, agências de espionagem e crime organizado — podem adquirir dispositivos um NT melhor que o público em geral, ou até mesmo dispositivos de ciência estranha. Muitas vezes, esses dispositivos fornecem maneiras de detectar ou neutralizar super poderes. Veja o Capítulo 4 para algumas ideias.

RAÇAS ALIENÍGENAS

Nos universos super, a vida inteligente em outros mundos é comum. É bastante provável que alguns heróis tenham vindo de algum outro lugar. Pode até haver contato publicamente reconhecido entre a Terra e outros planetas; heróis podem ter que se defender contra guerras interplanetárias ou interestelares.

Normalmente, a maioria dos alienígenas parece humana, ou quase, com mudanças principalmente cosméticas — especialmente aqueles que se tornam heróis na Terra. Pelos padrões dos quadrinhos, um alienígena radicalmente diferente é aquele com pele verde ou azul, sem cabelo, ou com orelhas pontudas. Uma explicação possível para isso é a evolução convergente: ou um plano corporal humanoide é tão adequado às necessidades da vida sapiente que evolui independentemente em todos os lugares, ou alguma força misteriosa guia a evolução para o mesmo ponto. Outra, especialmente em mundos onde humanos e alienígenas podem ter descendentes férteis, é a ancestralidade comum — humanos vieram para a Terra de algum outro lugar ou humanos da Idade da Pedra foram levados para colonizar outros planetas. Qualquer explicação exige muita “suspensão voluntária da incredulidade” dos jogadores.

Os alienígenas que vêm à Terra normalmente têm tecnologia avançada, incluindo, é claro, viagem interestelar. Nos tratamentos de quadrinhos, as raças alienígenas desempenham dois papéis principais. Eles podem ser invasores, enviando exércitos equipados com armas avançadas que nenhuma força humana pode resistir para conquistar a Terra — mas eles são incapazes de superar os defensores meta-humanos da Terra, que os forçam a recuar. Por outro lado, eles podem ter uma presença contínua, mas secreta: como missionários diplomáticos, espões, forças policiais interestelares, patrocinadores de supers humanos ou refugiados de guerras ou desastres. Ambas as versões se encaixam no padrão geral de manter o cenário o mais familiar possível, porque nenhuma delas torna os alienígenas uma presença permanente e visível na história e na política da Terra.

Um MJ que quer incluir alienígenas precisa criar modelos raciais para eles, seja como humanos modificados ou como produtos de evolução separada; neste último caso, o *GURPS Space* é uma fonte útil de ideias. É comum que os alienígenas tenham poderes incomuns, muitas vezes biológicos ou psíquicos, como uma característica racial — mas não a variedade de superpoderes que os supers da Terra manifestam. Um herói alienígena pode ser um membro extraordinariamente talentoso de sua raça, como acontece com muitos membros da Legião dos Super-Heróis, mas ele tem suas habilidades padrão em um grau mais alto. Normalmente, os poderes alienígenas são bastante discretos ou especializados, mas algumas histórias apresentam super-raças alienígenas inteiras como produtos de evolução avançada ou alta tecnologia; os Oans, que patrocinaram a Tropa dos Lanternas Verdes na Era de Prata, são um bom exemplo.

RAÇAS PERDIDAS E REINOS ESCONDIDOS

As versões supers da Terra podem ter suas próprias raças não-humanas, vivendo em locais escondidos. Normalmente, essas raças são parentes próximos do *Homo sapiens*. Atlantes que respiram na água sob o oceano são um exemplo; tanto Aquaman (publicado pela DC) quanto o Príncipe Submarino (publicado pela Marvel) são híbridos humano-atlante. Outras possibilidades incluem raças subterrâneas, vivendo em vastas redes de cavernas, ou mesmo no núcleo da Terra; raças gigantescas e primitivas como o pé-grande ou o yeti, muitas vezes em climas frios ou em altas montanhas; e raças simiescas, primitivas como os pais adotivos de Tarzan, ou

Ciclope: Precisamos nos apresentar como uma equipe como qualquer outra. Os Vingadores, o Quarteto Fantástico... eles não são perseguidos nas ruas com tochas.

Wolverine: Lá vem o collant.

Ciclope: Desculpe Logan. Mas heróis vestem fantasias... E, francamente, esse couro preto deixa as pessoas nervosas.

- Surpreendentes X-Men

cientificamente avançadas como a Gorilla City da DC nas selvas africanas. Eles desempenham os mesmos papéis que os alienígenas, mas é mais fácil para os supers da Terra visitarem seus reinos nativos. De certa forma, os mutantes dos títulos X da Marvel são uma raça oculta, mas uma que só passou a existir no século 20.

Outras civilizações ocultas podem ser puramente humanas, mas mantêm sociedades civilizadas separadas da história — ou sobreviventes de impérios mortos, como a Roma antiga ou os Maias, ou culturas inventadas pelo MJ. Eles podem preservar o conhecimento secreto perdido para o resto do mundo. Heróis patrocinados por essas civilizações podem ter poderes divinos, mágicos, morais ou espirituais.

Explicar como essas raças ou civilizações *permanecem* ocultas é cada vez mais difícil com os avanços na tecnologia de exploração e vigilância. Os reinos desconhecidos se encaixam bem na ficção do final do século XIX e início do século XX; em cenários do início do século 21, eles funcionam melhor em uma campanha retrô ou uma campanha de heróis secretos, onde vastas estranhezas estão escondidas sob a superfície mundana do planeta. O conhecimento místico pode ser uma maneira de as civilizações ocultas permanecerem ocultas. Tribos perdidas — ou solitários heróis exilados, ou relíquias misteriosas — também podem ser *fragmentos de realidade* deixados para trás por turbulências na história (veja *GURPS Mundos Infinitos*).

MICROMUNDOS

No início do século 20, Niels Bohr propôs um novo modelo do átomo, com elétrons orbitando o núcleo como os planetas orbitam o sol. Isso rapidamente se tornou obsoleto na física, mas inspirou muita ficção científica inicial sobre visitas a mundos microscópicos, e os quadrinhos, por sua vez, adotaram a ideia. A versão da Era de Prata do Elétron da DC usava regularmente seus poderes de encolhimento para entrar em reinos microscópicos, e outros heróis cientificamente orientados o faziam ocasionalmente.

A entrada em um micromundo é alcançada por encolhimento — mas o nível de poder de Encolhimento necessário é muito alto: um ser tão pequeno em relação a um único átomo quanto um ser humano em relação ao Sistema Solar precisaria de um MT de -100 ou melhor, ou pelo menos 500 pontos de Encolhimento! Os MJs podem considerar definir este poder como Saltador (Mundo), com

uma limitação especial: Somente para micromundos, -50%. Isso deve ser limitado para histórias onde o micromundo é um novo cenário para o herói visitar; se suas ações lá podem mudar o mundo macroscópico de onde ele veio, ele deveria ter que pagar por um poder mais caro, como o Encolhimento.

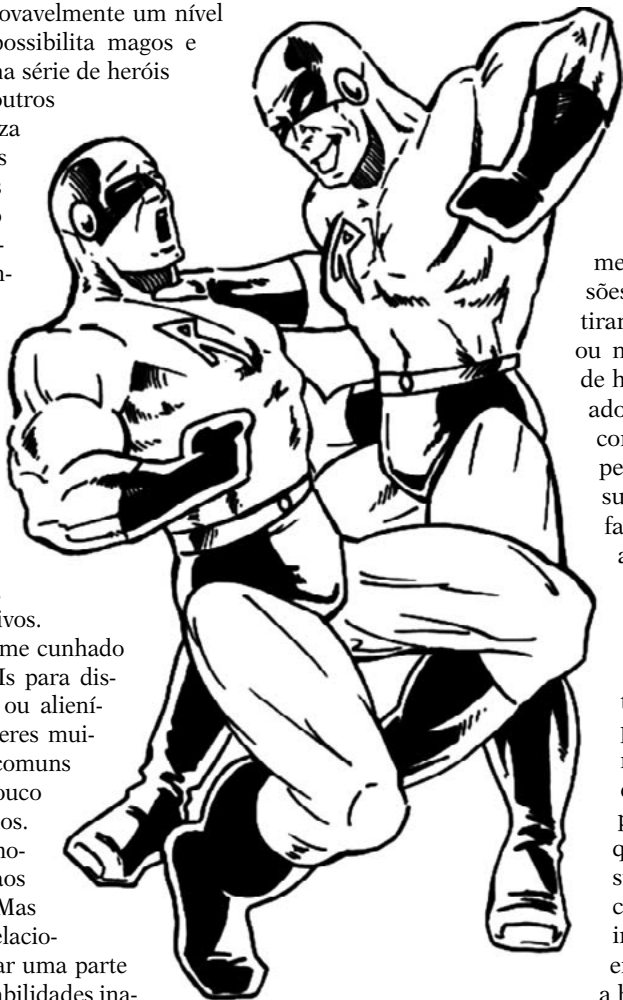
MJs que querem uma sensação de “ciência real” para suas campanhas de supers devem evitar micromundos. Na verdade, qualquer poder que mude a massa de um herói é difícil de justificar em uma campanha cientificamente realista. (Se o super encolher para um tamanho subatômico *sem* alterar sua massa, ele se transformou em um buraco negro e não voltará!)

OUTRAS DIMENSÕES E SERES SOBRENATURAIS

Em campanhas sobrenaturais, supers podem visitar reinos mágicos ou espirituais. Versões do inferno são comuns. O céu é bem menos; escritores de quadrinhos às vezes criam reinos celestiais genéricos inspirados, mas não especificamente identificados como, o céu cristão, como a Cidade de Prata em *Sandman*. Os reinos dos deuses mitológicos, como Olimpo ou Asgard, fazem parte de muitos universos super. Escritores inventam mundos onde a magia funciona, ou planos espirituais ou elementais que seus heróis podem visitar.

Nas superaventuras convencionais, esses outros planos geralmente são lugares físicos reais, que podem ser alcançados com a ajuda de veículos ou portões dimensionais. A maior diferença para a Terra é provavelmente um nível de mana mais alto, que possibilita magos e monstros lendários. Em uma série de heróis estranhos (veja pág. 15), outros planos podem ser de natureza mais espiritual, alcançados através de estados alterados de consciência e projeção astral (comprado Clarividência, Dobra, Insubstantialidade, ou Saltador de Mundos com o modificador Projeção). O mundo da Cabala (pág. MB543) fornece um pano de fundo adequado para este tipo de aventura interplanar.

Seres de outros planos podem visitar a Terra, até mesmo ficar presos aqui, no exílio de seus reinos nativos. Esses *ultraterrestres* (um nome cunhado por pesquisadores de OVNI para distingui-los de *extraterrestres* ou alienígenas) geralmente têm poderes muito além dos das pessoas comuns e motivações que fazem pouco sentido em termos humanos. Eles podem parecer caprichosos, cruéis ou indiferentes aos observadores mundanos. Mas os seres humanos que se relacionam com eles podem ganhar uma parte de seu poder, na forma de habilidades ina-



tas, mágicas ou artefatos misteriosos. Tais assistentes podem ser vilões em uma campanha de heróis estranhos — ou mesmo heróis, se eles mantiverem alguma lealdade às suas origens humanas. A magia nos quadrinhos geralmente envolve saber como pedir ajuda a esses seres extradimensionais; a relação entre o Doutor Destino (um membro fundador da Sociedade da Justiça da DC) e os Lordes da Ordem é um bom exemplo.

MUNDOS PARALELOS

Mundos paralelos entraram nos quadrinhos em grande estilo na Era de Prata, quando o Flash daquela época acidentalmente viajou lateralmente no tempo para encontrar o Flash da Era de Ouro. A história era popular entre os fãs de supers interessados na história do gênero; não muito tempo depois, a DC publicou a primeira de uma série anual de histórias sobre encontros entre a Liga da Justiça da Era de Prata e a Sociedade da Justiça da Era de Ouro. Isso estabeleceu um padrão comum para histórias de mundos paralelos no gênero de quadrinhos: eles se concentravam nos diferentes supers de suas histórias alternativas. A Liga da Justiça encontrou criminosos poderosos com poderes quase exatamente como os seus; os Vingadores conheceram o Esquadrão Supremo, modelado na Liga da Justiça; e *Planetary* mostrou a uma equipe de heróis da era pulp como adiar uma invasão por outro análogo sem nome da Liga da Justiça. A DC, em particular, fez uso pesado da ideia, desenvolvendo cada vez mais cronologias paralelas em um universo multipista cada vez mais comple-

xo. Na década de 1980, eles tentaram arrumar isso com *Crise nas Infinitas Terras*, em que todas as cronologias se fundiram em uma — mas, a longo prazo, isso tornou o cenário ainda mais complicado, pois escritores posteriores criaram suas próprias crises e suas próprias reinvenções da história do universo DC.

MJs podem usar mundos paralelos para o mesmo propósito, confrontando PdJs com versões alternativas de si mesmos: criminosos ou tiranos superpoderosos, análogos mais velhos ou mais novos, ou versões baseadas em magia de heróis científicos e vice-versa. Ou eles podem adotar premissas de história alternativa mais convencionais, perguntando que tipo de supers existiriam nessa cronologia paralela. Uma superequipe pode encontrar versões nazistas fanáticas de si mesmas em um mundo onde a Alemanha venceu a Segunda Guerra Mundial, ou superpoderosos neandertais, ou dinossauros em um cenário onde a evolução foi diferente.

Para outra opção, uma organização transtemporal pode recrutar agentes com poderes estranhos de uma variedade de cronologias, para servir como policiais, soldados ou espões. Veja as páginas MB307–323 para um grupo de personagens **GURPS** que podem ser transformados neste tipo de superequipe com o mínimo esforço. Se as cronologias paralelas forem potencialmente instáveis, uma equipe desses agentes pode enfrentar a ameaça de crises que distorcem a história.

VIAGEM NO TEMPO

Supers das publicações viajam para frente e para trás no tempo, bem como para os lados. Uma parte há muito estabelecida da continuidade da DC, a Legião dos Super-Heróis, começou como um clube do século 30 que voltou ao século 20 para recrutar o Superboy e depois a Supergirl como membros. Na continuidade da Marvel, um dos principais inimigos dos Vingadores, Kang, o Conquistador, veio de um século futuro para desafiá-los com tecnologia de armas avançadas.

Relativamente poucos supers têm poderes reais para viajar no tempo. Quando o fazem, geralmente é um subproduto de poderes de supervelocidade com um vago apelo à distorção relativística do tempo. Mas é mais comum que supers viajem no tempo com a ajuda de máquinas, mágicas ou portais misteriosos que ligam passado e futuro.

IDEIAS DE CAMPANHAS

Pronto para iniciar uma campanha? Aqui estão alguns esboços de premissas possíveis, estabelecidas de várias maneiras no passado, presente e futuro. Use-os como pontos de partida ou tome-os como modelos para um novo jogo seu.

Tuxtap!: No ano AUC 365, a República está em perigo. Um vasto exército de Gauleses entrou na Itália, derrotou o exército Romano e expulsou os Romanos de sua própria cidade. Muitos de seus povos e relíquias sagradas, resgatados pelas Virgens Vestais, estão agora na cidade Etrusca de Caere. Mas o espírito de Roma encontrou novos defensores. A Centuria Ultionis reuniu noventa e nove dos maiores heróis de Roma para contra-atacar os invasores — incluindo guerreiros soberbos, artífices astutos, sacerdotes e magos eruditos e, segundo rumores, até deuses, semideuses e seres mágicos. *Gênero:* Supers clássicos, fantasia histórica. *Modo:* Realismo cru. *Nível de poder:* 200–400 pontos. *Organização:* Grande equipe permanente; jogo estilo trupe. *Origens:* Qualquer.

Cavaleiros do Reino Médio: Em uma China antiga e atemporal, homens e mulheres aventureiros assumem a vida de *xia* (artistas marciais heroicos), vagando pelo campo e defendendo as pessoas comuns contra os injustos. De tempos em tempos, uma grande ameaça os convoca, para combatê-la com habilidades de luta bizarras, alquimia ou disciplinas budistas exóticas. *Gênero:* Nível das ruas, artes marciais. *Modo:* Cinematográfico. *Nível de poder:* 200–400 pontos. *Organização:* Equipe informal. *Origens:* Treinamento em artes marciais ou sobrenatural.

Thomas-Edisoniade: O know-how americano pode fazer milagres, desde explorar Marte e Vênus até falar com as almas dos que partiram. Investigação científica, patriotismo e amor pela aventura reúnem os membros do Clube da Pedra da Lua, que se encontram no primeiro satélite artificial da Terra para compartilhar suas histórias e fornecer ajuda mútua. *Gênero:* Supers clássicos, ficção científica. *Modo:* HQs clássicas de super-heróis. *Nível de poder:* 400–800 pontos. *Organização:* Liga. *Origens:* Baseado em especulações científicas e tecnológicas do século XIX.

Heróis Pulp: A ilegalidade da era da Lei Seca sobrecarregou as forças policiais americanas. Em seu lugar, justiceiros mascarados contra-atacam o crime organizado, conspirações ocultas e outras ameaças. São Francisco, o berço do justicamento, tornou-se o lar de uma equipe de combatentes do crime armados com engenhocas, habilidades exóticas e habilidades de combate antiquadas. *Gênero:* Nível das ruas. *Modo:* Noir. *Nível de poder:* 200–400 pontos. *Organização:* Liga. *Origens:* Qualquer, mas a maioria dos personagens não tem poder; quaisquer poderes requerem um Antecedente Incomum.

As aventuras clássicas dos quadrinhos geralmente evitavam paradoxos, assumindo tempo fixo ou tempo plástico com alta resistência à mudança. Os heróis que visitavam o passado descobriram que o que quer que fizessem lá era parte do modo como as coisas sempre aconteceram e, na verdade, eles tinham acabado de garantir que a história acontecesse do jeito que os livros didáticos a contam. Aqueles que visitaram o futuro podem não conseguir se lembrar de suas experiências lá. Tudo isso se encaixa no padrão geral de supers que não fazem uma diferença fundamental no mundo. Personagens publicados mais recentemente, se viajarem no tempo, são mais propensos a se deparar com paradoxos clássicos ou mesmo mudar todo o curso da história, ou permanecer no presente e lidar com visitantes de outras épocas que querem descarrilar a história do século XXI.

MI7: A Rainha, a Comunidade Britânica e a humanidade enfrentam ameaças piores do que o crime e o comunismo global. Felizmente, eles têm o MI7 para protegê-los. Agentes de elite com poderes estranhos e conhecimento proibido viajam pelo mundo da década de 1950, enfrentando horrores quase além da compreensão humana. *Gênero:* Heróis ocultos ou estranhos, espionagem, terror. *Modo:* Especulativo. *Nível de poder:* 400–800 pontos. *Organização:* Equipe permanente. *Origens:* Qualquer.



Auxiliares: As poderosas superequipes norte-americanas se uniram para patrocinar forças locais: grupos onde heróis menos poderosos podem unir forças para defender suas comunidades e talvez provar que são bons o suficiente para as equipes de primeiro escalão. Os membros da equipe patrulham as ruas ou respondem a chamadas telefônicas em busca de ajuda. **Gênero:** Nível das ruas. **Modo:** Varia de HQs clássicas de super-heróis a absurdo. **Nível de poder:** 200–400 pontos. **Organização:** Equipe permanente. **Origens:** Qualquer.

Mãe Pátria: A queda da União Soviética deixou a Rússia no caos. Os gângsteres tomaram conta da economia e grande parte do governo. As descobertas de projetos de pesquisa secretos foram reveladas ao público, incluindo muitos que criaram novas ameaças à existência humana. Agora, os homens e mulheres com poderes, criados pela ciência Russa, precisam abrir caminho em uma sociedade corrupta e desordenada. **Gênero:** Anti-heróis. **Modo:** Noir. **Nível de poder:** 800–1.600 pontos. **Organização:** Equipe informal. **Origens:** Pesquisa científica avançada.

Soberania: Supers existem desde a Segunda Guerra Mundial — e mesmo a primeira geração incluiu vários que eram poderosos o suficiente para lutar contra exércitos e nem sempre inclinados a receber ordens. Agora, o direito internacional trata os supers mais poderosos como estados soberanos; suas residências são embaixadas, eles são considerados chefes de estado visitantes e suas lutas são guerras. Mas alguém tem que manter na linha os soberanos fora da lei. Uma equipe de heróis pouco abaixo do nível soberano trabalha em conjunto para manter a Europa segura. **Gênero:** Que fazem o mundo tremer. **Modo:** Níveis dos poderes ultraviolentos,

mas foco especulativo. **Nível de poder:** 1.600–3.200 pontos. **Organização:** Liga ou equipe permanente. **Origens:** Qualquer.

Curva de Aprendizado: Em meados do século 21, os sonhos transumanistas estão se tornando realidade e a nova geração está ansiosa para se tornar mais do que humana. Estudantes do ensino médio e universitários podem comprar pacotes de “atualização” que lhes dão habilidades incríveis, graças a modificações biológicas, implantes cibernéticos, regimes de concentração que permitem habilidades sábias ou níveis de habilidade superlativos, nanotecnologia e equipamentos de ponta. Esta campanha concentra-se nos hobbystas heróis de uma escola secundária — tanto em suas aventuras quanto em seus dramas pessoais. **Gênero:** Aspirantes a heróis, futuro próximo, opcionalmente anime. **Modo:** Especulativo. **Nível de poder:** 300–600 pontos. **Organização:** Equipe informal ou equipe permanente. **Origens:** Tecnológicas, biológicas ou sábia; nenhum “super” sobrenatural ou genérico.

Aglomerado Estelar: O Imperium Galacticum pode aproveitar os recursos de milhões de sistemas solares, incluindo seus maiores heróis. Membros de sua Força de Resposta Especial são enviados em pequenas equipes para resolver crises com as quais as forças armadas ultra tecnológicas não podem lidar facilmente. As missões podem envolver batalhas em escala planetária, questões políticas delicadas, encontros com culturas alienígenas bizarras ou todos os três ao mesmo tempo. **Gênero:** Que fazem o mundo tremer, ficção científica. **Modo:** Cinematográfico. **Nível de poder:** 1.600 pontos e acima. **Organização:** Grande equipe permanente. **Origens:** Qualquer não sobrenatural.

Prática Corrente: Cenários Supers em GURPS

No momento da publicação deste livro, não há universos supers oficiais para **GURPS Quarta Edição**, mas os MJs que desejam um têm várias outras opções.

O cenário principal para **GURPS Terceira Edição** foi o mundo das Super Equipes Internacionais (IST). Esboçado em edições anteriores do **GURPS Supers**, desenvolvido em um livro completo e usado como pano de fundo em vários outros volumes, o mundo da IST compartilhava muitas das convenções dos quadrinhos clássicos de supers. Por outro lado, deu-lhes um tratamento mais de ficção científica com uma única origem científica para a maioria dos supers e uma história alternativa coerente a partir do aparecimento dos primeiros supers pouco antes da Segunda Guerra Mundial.

Outro cenário de supers também estava disponível: o mundo da série *Wild Cards* de George RR Martin de antologias de mundo compartilhado. O mundo de Martin também tinha uma lógica científica para super poderes, o vírus “curinga”, e esboçou uma história alternativa começando logo após o fim da Segunda Guerra Mundial. Mas o tratamento preservou menos dos costumes padrão, e o clima era mais sombrio que o da IST com minorias oprimidas de “coringas” deformados e consequências letais para atos violentos.

Jotunheim, parte do cenário Nove Mundos para **GURPS WWII: Weird War II**, tinha hordas de super-soldados criados em bases antárticas de refugiados nazistas. Em 1949, dois anos após seu surgimento, eles governavam o sul da América do Sul e estavam em guerra no Brasil com supers americanos, soviéticos e brasileiros nativos. Use este mundo para uma

campanha de guerra realista, ou uma ultraviolenta de poder moderado. Suas conexões integradas para outras oito cronologias também o tornam adequado para uma campanha de histórias alternativas.

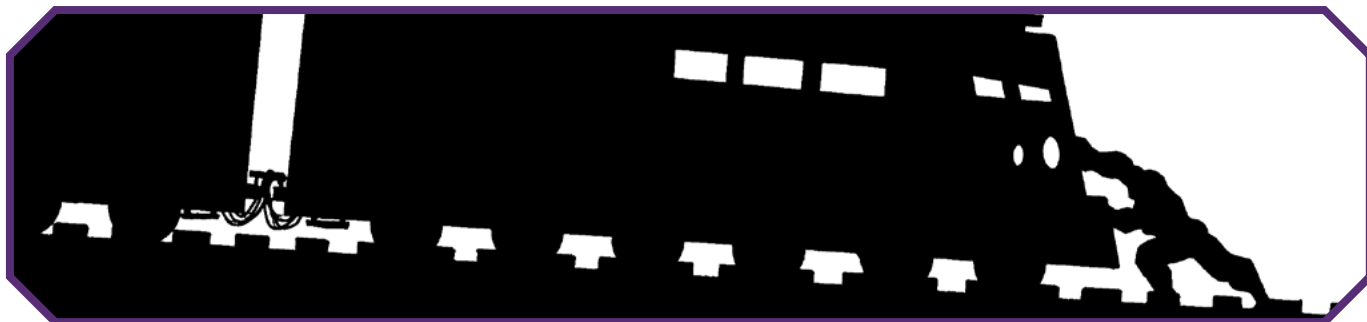
Alguns outros cenários de **GURPS** podem ter supers introduzidos neles:

Cabala, tema de seu próprio livro de terceira edição e uma presença sombria no cenário de Mundos Infinitos, é um pano de fundo confiável para uma campanha de “heróis estranhos” focada em magia. Os três reinos superiores que transcendem o plano material poderiam servir como uma cosmologia de quadrinhos, e os superseres neste mundo provavelmente seriam recrutados ou neutralizados.

Gernsback, uma cronologia no cenário Mundos Infinitos, é deliberadamente construída para refletir o otimismo tecnológico da ficção científica inicial e para refletir as sensações pulp onde grande parte foi publicada. Superpoderes de alto nível podem ser improváveis lá, mas vingadores mascarados, inventores brilhantes e talvez talentos psíquicos seriam um ajuste fácil em termos de estilo.

Projeto Sandman, um cenário para **GURPS Horror**, é baseado nos conceitos de tremores e fragmentos de realidade. Alguns desses fragmentos podem ser superseres, como sugerido neste capítulo. O pequeno corpo de agentes de elite que sabem que toda a sua história foi criada por um tremor (e pode ser derrubado em um instante por outro) se encaixaria perfeitamente em uma campanha de “heróis estranhos”, e eles certamente poderiam usar alguma ajuda secreta de alguns supers.

TABELA DE SUPER-HABILIDADES



O **GURPS Poderes** introduziu a vantagem Redução de Dano e as ampliações Superesforço e Supervelocidade, todos os quais se utilizam da progressão numérica na *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* para definir os efeitos de vários poderes. Por conveni-

ência, aqui está uma tabela com a mesma progressão. Os nomes das colunas foram alterados para melhor se adequarem ao modo como a tabela é usada neste livro, e valores específicos são fornecidos para algumas das habilidades às quais ela é aplicada.

Valor Básico	Supervalor	ST Total*	Base de Carga†	Dano		Fator de Redução de Dano	Custo
				GdP	GeB		
–	–	–	–	–	–	(2)	50
1	3	21/23	53 kg	2d+1	4d+1	(3)	75
–	–	–	–	–	–	(4)	100
2	5	22/25	62,5 kg	2d+2	5d-1	(5)	125
3	7	23/27	73 kg	3d-1	5d+1		
4	10	24/30	90 kg	3d	5d+2	(10)	150
5	15	25/35	122,5 kg	4d-1	6d+1	(15)	175
6	20	26/40	160 kg	4d+1	7d-1	(20)	200
7	30	27/50	250 kg	5d+2	8d-1	(30)	225
8	50	28/70	490 kg	8d	10d	(50)	250
9	70	29/90	810 kg	10d	12d	(70)	275
10	100	30/120	1.440 kg	13d	15d	(100)	300
11	150	31/170	3 toneladas	18d	20d	(150)	325
12	200	32/220	5 toneladas	23d	25d	(200)	350
13	300	33/320	10 toneladas	33d	35d	(300)	375
14	500	34/520	27 toneladas	53d	55d	(500)	400
15	700	35/720	52 toneladas	73d	75d	(700)	425
16	1.000	36/1.020	104 toneladas	103d	105d	(1.000)	450
17	1.500	37/1.520	231 toneladas	153d	155d	(1.500)	475
18	2.000	38/2.020	408 toneladas	203d	205d	(2.000)	500
19	3.000	39/3.020	912 toneladas	303d	305d	(3.000)	525
20	5.000	40/5.020	2.520 toneladas	503d	505d	(5.000)	550
21	7.000	41/7.020	5.000 toneladas	703d	705d	(7.000)	575
22	10.000	42/10.020	10.000 toneladas	1.003d	1.005d	(10.000)	600
23	15.000	43/15.020	23.000 toneladas	1.503d	1.505d	(15.000)	625
24	20.000	44/20.020	40.000 toneladas	2.003d	2.005d	(20.000)	650
25	30.000	45/30.020	90.000 toneladas	3.003d	3.005d	(30.000)	675
etc.	etc.	etc.	etc.	etc.	etc.	etc.	etc.

* Esta ST total considera que a ST é comprada primeiro até 20, o limite superior da força humana normal, e então mais ST é comprada com Superesforço. A Base de Carga e os danos são

calculados para a ST com os benefícios do Superesforço; para a ST sem Superesforço, veja pág. MB15-17.

† O levantamento máximo com as duas mãos é 8× Base de Carga.

BIBLIOGRAFIA

A lista a seguir inclui material de origem para o gênero de super-heróis e seus parentes próximos.

Quadrinhos Atuais

Action Comics (DC)
Arqueiro Verde (DC)
Asa Noturna (DC)
Astro City (Homage)
Aves de Rapina (DC)
Batman (DC)
Capitão América (Marvel)
Demolidor (Marvel)
Detective Comics (DC)
Esquadrão Supremo (Marvel)
Fabulosos X-Men (Marvel)
Fugitivos (Marvel)
Gavião Negro (DC)
Hellboy (Dark Horse)
Incrível Homem Aranha (Marvel)
Incrível Hulk (Marvel)
Invencível Homem de Ferro (Marvel)
Invincible (Image)
Jovens Titãs (DC)
Jovens Vingadores (Marvel)

Lanterna Verde (DC)
Legião de Super-Heróis (DC)
Liga da Justiça (DC)
Mulher-Gato (DC)
Mulher-Maravilha (DC)
Noble Causes (Image)
Novos Vingadores (Marvel)
O Justiceiro (Marvel)
Planetary (Wildstorm)
Quarteto Fantástico (Marvel)
Renegados (DC)
Robin (DC)
Savage Dragon (Image)
Sociedade da Justiça (DC)
Spawn (Image)
Super-Homem (DC)
Supergirl (DC)
Surpreendentes X-Men (Marvel)
Wolverine (Marvel)

Coleções

As edições “Graphic novel” de quadrinhos recentes e antigos estão amplamente disponíveis. Para uma perspectiva histórica, veja em particular as edições *Showcase* da DC e as edições *Essentials* da Marvel, que reimprimem títulos mais antigos em um formato acessível.

Graphic Novels

1602, de Neil Gaiman (Marvel, 2003). Um engenhoso “e se” histórico que coloca os heróis clássicos da Marvel no tempo de Jaime I.

Batman: O Cavaleiro das Trevas, por Frank Miller (DC, 1986). Uma das principais fontes para os heróis mais sombrios da década de 1980.

SJA: Dossiê Liberdade (DC, 2000) e *SJA: O Trio Profano* (DC, 2003). Recria muitos super-heróis da Era de Ouro da DC em um estilo pulp, como agentes secretos operando durante a Segunda Guerra Mundial.

O Reino do Amanhã, por Mark Waid (DC, 1997). Um tratamento apocalíptico do futuro próximo do universo DC.

Mage: The Hero Discovered, de Matt Wagner (Comico, 1984–1986). O Pendragon renasce na América moderna e é perseguido por inimigos sobrenaturais.

Marvels, de Kurt Busiek (Marvel, 1994). Uma releitura da história do universo Marvel no estilo “super-heróis do mundo real”.

Planetary: All over the World and Other Stories, *Planetary: The Fourth Man*, *Planetary: Leaving the 20th Century*, de Warren Ellis (Wildstorm, 1999–2007). Reinventa o gênero de super-heróis em uma série sobre arqueólogos superpoderosos do impossível.

Top 10: The Forty-Niners, de Alan Moore (America's Best, 2005). A história de fundo do procedimento policial cômico de Moore em uma cidade super-heroica. Excelente evocação da era pós-Segunda Guerra Mundial.

V de Vingança, por Alan Moore (DC, 1988). Um anarquista sobre-humano trava uma guerra de um homem só contra um futuro totalitário Reino Unido. Deliberadamente e brilhantemente melodramático e teatral.

Wathmen, por Alan Moore (DC, 1986–1987). Uma história alternativa de uma América com heróis fantasiados reais; um dos clássicos do gênero.

Histórias, Romances e Séries

Allston, Aaron, *Doc Sidhe* (Baen, 1995). Um pastiche de Doc Savage ambientado no mundo do Fair Folk — incomum, mas bem pensado e bem escrito.

McCulley, Johnston, *A Marca do Zorro* (Forge, 1998). O livro que criou o mito do Zorro; leve, mas ainda legível.

Orczy, The Baroness, *Pimpinela Escarlata* (Signet Classics, 2000). O herói é frequentemente considerado o primeiro exemplo de uma identidade secreta no sentido super-heróico. O romance combina espionagem e romance no contexto da Revolução Francesa.

Robeson, Kenneth, *Doc Savage: O Homem de Bronze* (Bantam, 1979). O primeiro de uma longa série de romances pulp sobre um herói clássico da Renascença.

Martin, George RR (editor), série *Wild Cards* (Bantam, 1987/1993). Uma série de antologia mundial compartilhada dedicada a um tratamento especulativo de super-heróis.

Stapledon, Olaf, *Odd John*, em *Odd John e Sirius* (Dover, sem data). A fonte do nome da espécie *Homo superior*; uma das primeiras e uma das melhores histórias sobre um super-humano.

Vinge, Vernor, “True Names”, em *Binary Star #5* (Dell, 1981). Geralmente não pensado como uma história de super-herói, este romance proto-cyberpunk se encaixa surpreendentemente bem na fórmula: seu herói tem uma identidade secreta, poderes incríveis e restrição ética ao usá-los.

Wylie, Philip, *Gladiator* (Bison, 2004). Muitas vezes considerado o modelo do Super-Homem, o herói de Wylie é uma figura muito mais trágica.

Zelazny, Roger, *Senhor da Luz* (EOS, 2004). Mutados por suas viagens pelo espaço, os colonos de um planeta alienígena se proclamam deuses. Longe da fórmula de super-heróis, mas tem alguns retratos brilhantes de superpoderes em ação.



Filmes

A Marca do Zorro (Fred Niblo, 1920) e *A Marca do Zorro* (Rouben Mamoulian, 1940). O filme de 1920 transformou Douglas Fairbanks em um herói de ação; a versão de 1940, com Tyrone Power, tornou-se o tratamento clássico do cinema.

A Máscara do Zorro (Martin Campbell, 1998). A versão cinematográfica mais recente do Zorro. As sequências de treinamento entre o Zorro original e envelhecido e seu sucessor escolhido são de primeira linha.

As Duas Faces de Zorro (Peter Medak, 1981). Possivelmente a paródia mais memorável do gênero, com irmãos gêmeos há muito perdidos fazendo o papel de Zorro.

Batman Begins (Christopher Nolan, 2005). O primeiro filme do Batman a capturar o sério Batman pós-Frank Miller.

Corpo Fechado (M. Night Shyamalan, 2000). Uma exploração psicologicamente realista da ideia de super-heróis em potencial existentes no mundo real.

Hellboy (Guillermo del Toro, 2004). Um tratamento principalmente humorístico de heróis ocultos e estranhos e agências secretas, com boas atuações e efeitos especiais.

Heróis Muito Loucos (Kinka Usher, 1999). Um filme divertido sobre super-heróis de segunda linha entrando para salvar o dia.

Homem-Aranha (Sam Raimi, 2002) e *Homem-Aranha 2* (Sam Raimi, 2004). Uma atualização divertida e bem feita dessa personagem da Marvel.

Kill Bill Vol. 1 (Quentin Tarantino, 2003) e *Kill Bill Vol. 2* (Quentin Tarantino, 2004). A Noiva é mais anti-heroína do que heroína, mas possui incríveis habilidades de luta, uma história de origem e não um, mas dois pseudônimos — e as cenas de combate são modelos de habilidades cinematográficas de luta em ação.

Mestre Kam: A Lenda (Yuen Woo-Ping, 1993). Retrata o herói das artes marciais chinesas Wong Fei-Hong quando jovem — e seu encontro com um aventureiro mascarado, o Macaco de Ferro. Excelentes cenas de artes marciais.

Minha Super Ex-Namorada (Ivan Reitman, 2006). Uma Thurman e Eddy Izzard fazem excelentes atuações cômicas como super-heróis e mestres do crime.

O Gigante de Ferro (Brad Bird, 1999). Animação. Não é realmente um filme de super-herói, mas um retrato comovente de um ser sobre-humano — e da qualidade inspiradora dos super-heróis.

O Pimpinela Escarlate (Harold Young, 1934). Outro clássico filme proto-super-herói; as tensões de uma identidade dupla são bem tratadas.

Os Incríveis (Brad Bird, 2004). Animação. Interpretação principalmente humorística, mas não satírica, de super-heróis — perfeitamente equilibrada entre fórmulas de HQs clássicas de super-heróis e toques realistas.

Super Escola de Heróis (Mike Mitchell, 2005). Nem a mensagem nem a caracterização são sutis, mas este é o tratamento cinematográfico mais sustentado de uma escola de super-heróis.

Superman: O Filme (Richard Donner, 1978) e *Superman II: A Aventura Continua* (Richard Lester, 1980). O primeiro retrato realmente bem-sucedido de superpoderes em filme de ação ao vivo.

The Heroic Trio (Johnny To, 1993). Nem sempre coerente, mas divertido, com três super-heroínas muito diferentes se unindo para salvar Hong Kong de um feitiço insano.

V de Vingança (James McTeigue, 2005). Um herói solitário e implacável — ou anti-herói — luta contra uma futura Inglaterra distópica. Não exatamente como a graphic novel, mas intensa e imaginativamente visualizada.

X-Men: O Filme (Bryan Singer, 2000) e *X-Men 2* (Bryan Singer, 2003). Dois dos melhores filmes do gênero nos últimos anos; a continuidade é diferente daquela dos quadrinhos, mas os temas ainda estão lá.

Séries de Televisão

Batman e Robin (1966–1968). Esta série criou a fórmula “cafona” para super-heróis.

Batman: A Série Animada (1992–1995). Animação. Visualmente elegante, esta série recria o mito do Batman para capturar a essência do personagem.

Buffy, a Caça-Vampiros (1997–2003). Principalmente horror — às vezes bem-humorado, às vezes sério — esta série evoca conscientemente a ideia de super-heróismo e explora os custos das habilidades sobre-humanas. O spinoff *Angel: O Caça-Vampiros* (1999–2004) tem uma gama ainda maior de habilidades sobre-humanas.

Heroes (2006–). Um tratamento especulativo recente bem-sucedido de superpoderes, com um grande elenco e um complexo entrelaçamento de suas histórias.

Lois & Clark - As Novas Aventuras do Superman (1993–1997). Parte comédia, parte história de amor, esta série se concentrou no lado humano de ser um super-herói.

O Cavaleiro Solitário (1949–1957). Esta série de longa duração criou a versão mais conhecida de seu herói mascarado ocidental.

O Homem de Seis Milhões de Dólares (1974–1978). Uma série de heróis ocultos com um ciborgue criado pelo governo sendo enviado em missões secretas.

Smallville: As Aventuras do Superboy (2001–). Parte ação-aventura, parte novela, esta série popular explora a vida de Clark Kent antes de se tornar o Super-Homem.

Super-Herói Americano (1981–1983). Um tratamento quase inteiramente humorístico da fórmula.

The Tick (1994–1997). Animação. Uma série clássica de paródia de super-heróis.

Zorro (1957–1959). Uma das principais fontes para a forma atual do mito do Zorro.

Estudos Críticos e Históricos

Campbell, Joseph, *O Herói de Mil Faces*. Não discute os quadinhos diretamente, mas é útil para os padrões míticos subjacentes a muitos super-heróis, e que alguns quadrinhos recentes se baseiam conscientemente.

Farmer, Philip Jose, *Doc Savage: His Apocalyptic Life* (Doubleday, 1973). Uma das fontes primárias para o Universo Wold Newton, que combina a maioria dos aventureiros fictícios dos séculos 19 e 20 em uma única continuidade inventada.

Jones, Gerard, *Homens do Amanhã Geeks Gangsteres e o Nascimento dos Gibis* (Basic Books, 2004). Uma história literária de primeira linha do gênero super-herói e dos quadrinhos onde foi publicado, dos anos 1930 até os anos 1960.

Morris, Tom e Morris, Matt, *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way, Popular Culture and Philosophy, Vol. 13* (Tribunal Aberto, 2005). Uma coleção de ensaios sobre tópicos que vão desde justificativas éticas para o super-herói até a metafísica da identidade pessoal, principalmente escritos em um estilo acessível.

Nevins, Jess, *The Encyclopedia of Fantastic Victoriana* (MonkeyBrain, 2005). Uma obra de referência maciça em sua época, incluindo muitos personagens agora reconhecíveis como proto-super-heróis.

Rovin, Jeff, *Encyclopedia of Superheroes* (Facts on File, 1987) e *Encyclopedia of Supervillains* (Facts on File, 1988). Não atual, mas referências históricas úteis.

ÍNDICE

- Absurda, campanha, 17, 100, 117; *veja também* Paródia, campanha.
- Acrobata, modelo, 41.
- Adereços, 73.
- Agentes duplos, 70.
- Algemas abafadoras, 82; *veja também* Antipoderes.
- Aliados, 19, 64, 88–89.
- Almanaque de Todos os Super-Humanos do Mundo, 129.
- Alquimia, 90.
- Amnésia, campanha, 96.
- Animar Formas de Vida, ampliação, 29.
- Antipoderes, 22, 82; *algemas abafadoras*, 82.
- Antítese, 70.
- Anti-heróis, campanha, 15–16.
- Aparelhagem, 86.
- Apetrechos, 80, 82, 90, 111; *armas como*, 82.
- Aprisionamento de Espírito, ampliação, 27.
- Armadilhas mortais, 93.
- Armadura, 77–78.
- Armas, 80–82, 119–121; *grande e improvisada*, 119–121; *controle de armas de fogo*, 82; *mundana*, 81; *veja também* Ataques.
- Arquétipo, modelo, 42.
- Arqui-inimigo, 70.
- Arremesso, 30, 121; *Super Arremesso*, 30.
- Assistentes, 65, 86.
- Ataques Enganosos, 118.
- Ataques, 58–59; *opção de ataque enganoso*, 118; *corpo a corpo*, 58; *à distância*, 59; *veja também* Força.
- Atributos, 23.
- Balançando-se, 84.
- Biomorfo, modelo, 42–43.
- Brutamontes, modelo, 43–44.
- Cabala, 145.
- Calcanhar de Aquiles, 11.
- Campanhas, 14–17, 19, 21, 24–25, 84, 96–97, 99–100, 116, 130–131, 133–134, 137–138, 144; *absurda*, 17, 100, 117; *amnésia*, 96–97; *anti-heróica*, 15; *cinematográfica*, 16, 99–100, 116; *clássica*, 14, 21; *especulativa*, 17; *estranha*, 15; *história*, 130–131, 133–134, 137–138; *HQs clássicas de super-heróis*, 14, 16, 24, 25, 84, 99, 100, 116–117; *ideias*, 144; *noir*, 17; *paródia*, 15–16; *realismo cru*, 17; *realista*, 21; *solo*, 19.
- Carisma como talento, 26.
- Catástrofes, 94–95.
- Causas, 8–9.
- Cenário, 11, 112, 129–130, 141–144.
- Cinematográfica, campanha, 16, 99–100, 116.
- Cinético, modelo, 44–45.
- Clássica, campanha, 14, 21.
- Coadjuvantes, 19–20, 63–72, 86, 88–89; *perícias curinga*, 66.
- Cobertura, 76.
- Coceira, condição, 25.
- Código de Honra, desvantagem, 9, 31; *Código dos Quadrinhos*, 31.
- Código dos Quadrinhos, 7, 9, 11, 31, 75, 82, 125.
- Codinomes, 9–10.
- Combate, 92, 116–119; *regras de campanha*, 116–117; *letalidade*, 117–118; *exército de um homem só*, 118–119; *superforça*, 119; *veja também* Ataques, *Destruindo coisas*, *Defesas*.
- Complicações de enredo, 93.
- Computadores, 79.
- Comunicação, equipamentos, 80.
- Comunidade, 21; *veja também* Família, *Relacionamentos*.
- Condição, coceira, 25.
- Conspirações, 70, 96; *do bem*, 70.
- Conspirador, 69.
- Contatos, 65, 89, 91.
- Controle da Mente, vantagem, 110.
- Cruzamentos, 13–14.
- Cultura popular, 139–140.
- Cultura, 139–141.
- Defesas, 34, 77–78, 109, 117, 122–123; *contra percepção*, 109; *arnadura*, 77–78; *Redução de Dano*, 122–123; *bônus de defesa*, 34; *Duro de Matar*, 117; *apapar balas*, 122; *veja também* Invulnerabilidade.
- Demografia populacional, 131–133.
- Demografia, 131–134; *morte e*, 134.
- Dependência, desvantagem, 22.
- Dependentes, desvantagem, 67–68.
- Desastres, 94–95.
- Desenvolvedor, 111.
- Destruindo coisas, 76, 123–125; *referências*, 124; *planetas*, 125; *veja também* Ataques.
- Desvantagens, 9, 22, 31–33, 67–68, 71; *Código de Honra*, 9, 31, 71; *Inimigo (Vilão Genérico)*, 71.
- Detectar, vantagem, 106; *veja também* Percepção.
- Dinheiro, 136.
- Disfarces, 77.
- Distribuição regional, 132–133.
- Duplicação, vantagem, 103.
- Duração de carreira, 133.
- Duro de Matar, vantagem, 117.
- E Se, modo, 17.
- Elástico, poder, 39.
- Elementos, 21, 104–106.
- Elixires, 90.
- Empatia, alternativas, 108.
- Empregos, 136.
- Encantamentos e limitações, *see* Modificadores.
- Encouraçado, modelo, 45–46.
- Equipamento característico, 55, 80–81, 85; *consumível*, 81; *sede*, 85; *item mágico como*, 55.
- Equipamento divinal, 90.
- Equipes, 19–20, 64; *recursos*, 64; *formando equipes*, 20; *vilões*, 64, 71.
- Equipamento, 73–90, 106, 119–121; *Antecedentes Incomuns e*, 75; *aparelhagem*, 86; *armadura*, 77–78; *armas grandes e improvisadas*, 119–121; *armas*, 80–82; *computadores*, 79; *comunicação*, 80; *destruindo*, 76; *equipamento característico*, 74; *escudos*, 78; *esforço adicional e*, 76; *exclusivo*, 82–83; *furtividade e intrusão*, 80; *híbrido*, 74, 81; *hierarquia mecânica*, 106; *mágico*, 89–90; *médico*, 80; *marca registrada*, 74; *mundano*, 73–74, 81; *NT Alto*, 74; *pessoal*, 79–80, 83; *sede*, 85–88; *sensores*, 79; *trajes*, 77; *transporte*, 83–85; *uso único*, 74–75; *veja também* Destruindo coisas.
- Era de Ouro, 7.
- Era de Prata, 7.
- Escala de Dano, 19.
- Escala Milionesimal, dano, 19.
- Escolas, 14–15, 21, 66.
- Escudos, 78.
- Esforço adicional, 76, 101; *veja também* Superesforço.
- Especulativa, campanha, 17.
- Estatísticas do crime, 91.
- Estilo trupe, 19–20, 64.
- Estranha, campanha, 15.
- Exército de um homem só, 118–119.
- Exoesqueleto, 78–79.
- Exploração, 94–95.
- Exposição, 92–93.
- Extremamente Simultânea, ampliação, 28.
- Família, 21, 67–68; *veja também* Relacionamentos.
- Fantasma, modelo, 46.



- Feitos, 84, 112–113; *pontos e*, 114; *velocidade*, 102–103; *força*, 101, 123–125.
- Ferimentos superficiais, 117.
- Filmes, 8.
- Fontes, 5–7, 21, 34, 66.
- Força, 24–25, 35, 101, 113, 119, 121; *perícias cinematográficas e*, 35; *divinal*, 113; *golpes poderosos*, 119; *requisitos de armas*, 121; *peso e*, 25.
- Fraquezas, 11; *veja também Defesas*.
- Função de Planta, poder, 40.
- Funcionalidade Animal, poder, 39.
- Furtividade e Intrusão, equipamento, 80.
- Galeria dos vilões 71.
- Gêmeos malignos, 70.
- Gênero, 5, 13–14; *cruzamento*, 13–14; *história do*, 5.
- Gênio, 69.
- Grimório, ampliação, 27.
- Habilidades modulares, 27, 111–112; *magia*, 111; *perícias*, 112.
- Habilidades passivas, 22.
- Heróis ocultos, 15, 70.
- História, 5, 7–8.
- Homem Borracha, modelo, 46–47.
- Homem Plus, modelo, 47–48.
- Homem Renascentista, modelo, 48.
- HQs clássicas de super-heróis, campanha, 14, 16, 24, 25, 84, 99, 100, 116–117; *magia*, 110–111; *supers*, 14, 16, 84.
- Ideias de aventuras, 97–98.
- Identidades secretas, 5, 9, 12, 62, 68, 139; *como rivais ou Patrono*, 62.
- Improvisador, modelo, 48–49.
- Inimigos, 69–72.
- Instintivas, vantagens e desvantagens, 22.
- International Super Teams, 145.
- Invasões, 95.
- Invenção, 90, 111; *mágicas*, 90.
- Investigação, 94.
- Invulnerabilidade, 103–104, 122–123; *à prova de balas*, 122; *perigos*, 103–104; *impossível de matar*, 123.
- Itens encantados, 89.
- Jogando você mesmo, 131.
- Jotunheim, 145.
- Justiçamento, 9, 12, 72.
- Lançadores, 49–50, 122; *modelo*, 49–50; *veja também Ataques*.
- Legiões, 20.
- Lei e Supers, 9, 11–12, 72, 82, 138–139.
- Ligas, 19–20.
- Magia de prestidigitação, 54.
- Magia, 53–56, 89–90, 110–111; *quadrinhos*, 110–111; *equipamento*, 89–90; *inventando mágicas*, 90; *prestidigitação*, 54; *Mágico de Palco*, modelo, 53–54.
- Mágicas, 23.
- Mágico de Palco, modelo, 53–54.
- Mago Mestre, modelo, 54–55.
- Mania, desvantagem, 33.
- Manipulador do Clima, modelo, 50.
- Manobrar, 102.
- Marcas registradas, 74.
- Máscaras, 5, 9–10, 62.
- Mascotes, 88.
- Mecanismos Reconfiguráveis, ampliação, 28.
- Médico, equipamento, 80.
- Mentalista, modelo, 50–51.
- Mentores, 66–67.
- Mercenários, 136.
- Metamorfo, modelo, 51.
- Micromundos, 142.
- Místico, modelo, 55–56.
- Modelador, modelo, 52.
- Modelos raciais, 22.
- Modelos, 41–57, 59–61.
- Modificadores de poder, 34; *veja também Fontes*.
- Modificadores, 23, 26–28, 33–34, 74; *Animar Formas de Vida*, 29; *Aprisionamento de Espíritos*, 27; *Extremamente Simultânea*, 28; *Grimório*, 27; *Mecanismos Reconfiguráveis*, 28; *Requer Componentes Materiais*, 74; *Superatributo*, 23.
- Modos, 16–17.
- Monstros, 96.
- Morte e demografia, 134.
- Motivações, 59–61.
- Mudança de Fase, poder, 39–40.
- Mundos estranhos, 94–95.
- Mundos paralelos, 143.
- Nível de poder, 18–19, 138.
- Noir, campanha, 17.
- Nomes, 9.
- Novas metacaracterísticas, 34.
- Novos poderes, 39–40.
- Observadores, 72.
- Opressão, 96, 138.
- Organizações, 19–20, 64.
- Origens, 5–7, 10–12, 15, 21, 66, 129–131.
- Papéis, 135–137.
- Parceiros, 66.
- Paródia, campanha, 15–16; *veja também Absurda, campanha*.
- Passar despercebido, 109.
- Patriotismo, 140.
- Patronos, 64, 66–67.
- Patrulha, 91, 107.
- Peculiaridades, 33.
- Percepção, 106–109; *evitando*, 109; *veja também Precognição*, *Telepatia*.
- Perícias curinga, 23, 36–37, 41, 66, 111; *coadjuvantes e*, 66.
- Perícias, 23, 34–39, 111; *predeterminado*, 23; *melhorando*, 103; *técnicas*, 38–39; *curinga*, 36–37, 111.
- Perseguidor da Noite, modelo, 52–53.
- Peso, 25.
- Poderes curinga, 41.
- Poderes de Atrito, 105.
- Poderes de máquina, 105.
- Poderes de pressão, 105.
- Poderes de uso único, 112–113.
- Poderes essenciais, 10.
- Poderes latentes, 113.
- Poderes químicos, 105.
- Poderes, 10–11, 22, 41, 113; *latentes*, 113; *curinga*, 41.
- Pontos, 18–19, 68, 114; *Dependentes e Aliados*, 68; *gastando em feitos*, 114.
- População, 12 maiores países, 132.
- Portais, 85.
- Precognição, 108–109.
- Premissas, 129–130.
- Produção Econômica, 12 maiores países, 132.
- Projção, 121; *veja também Ataques*.
- Qualidades, 30–31, 85, 88.
- Quarto blindado, 86.
- Quebra-cabeça, 92–93.
- Raças alienígenas, 142.
- Raças perdidas, 142.
- Realismo cru, campanha, 17.
- Realista, campanha, 21.
- Rebelião, 96.
- Redução de Dano, vantagem, 122–123.
- Reinos escondidos, 142.
- Relacionamentos, 64, 67, 72; *família*, 21, 67–68.
- Relações públicas, 95.
- Religião, 140–141.
- Retórica Compulsiva, desvantagem, 32.
- Rivais, 72.
- Romance, 68, 72; *veja também Relacionamentos*.
- Sabotagem, 111.
- Sede, 85, 87–88; *acesso*, 87; *fortificação*, 88; *esconderijo*, 87–88.
- Sensores, 79; *veja também Percepção*.
- Sentido de Monitoramento, vantagem, 106; *veja também Percepção*.
- Sifu, modelo, 53.
- Situações, 91–98; *patrulha*, 91–92; *quebra-cabeça*, 92–93.
- Solo, campanha, 19.
- Subgêneros, 14–16.
- Super Arremesso, vantagem, 30.
- Super mago, modelo, 53–56.
- Superesforço, 24–25, 35, 101.
- Superespião, modelo, 56.
- Supers comuns, 12–13, 96–97, 136.
- Supers das ruas, 12, 14.
- Supers estereotipados, 8–9.
- Supers não-humanos, 6–7.
- Supers no mercado de trabalho, 136.
- Supers que fazem o mundo tremer, 14.
- Supers retrôs, 8.
- Supers sombrios, 8, 11–12.
- Super-Habilidades, tabela, 146.
- Talentos, 23, 103.
- Técnicas, 38–39.
- Tecnófilo, modelo, 56–57.
- Tecnologia avançada, 141–142.
- Tecnologia, 23–24.
- Telepatia, 109–110, 126–127.
- Teleporte, 126.
- Televisão, 8.
- Temas, 20.
- Testes de Participação, múltiplos testes como um, 65.
- Testes inconvenientes, 100.
- Traje blindado com sistemas elétricos, 78–79.
- Trajes, 9–10, 77; *conseguindo um*, 77.
- Transporte, equipamento, 83–85.
- Tumultos, 96.
- Ultrapoder, vantagem, 30.
- Ultravioleta, 17.
- Vantagens, 25–30, 75; *Antecedentes Incomuns*, 75.
- Variações estereotipadas, 11.
- Veículos, 84–85.
- Velocidade, 40, 102–103, 107, 126; *poder*, 40.
- Velocista, modelo, 57.
- Viagem no tempo, 144.
- Viagem, 102.
- Vidas privadas, 136–137.
- Vilões inconvenientes, 71.
- Vilões, 64, 71, 69–72, 93–94, 96, 135–136; *armadilhas mortais*, 93; *confronto final*, 93–94; *monstruosos*, 96; *equipes*, 64, 71.

HUMANOS COMO DEUSES

O século 20 deu origem a um novo gênero de ficção: a aventura de super poderes. Homens e mulheres com poderes estranhos deram uma expressão visível ao senso de admiração do leitor, pois protegeram os mortais comuns de uma variedade de ameaças, desde crimes de rua até desastres que abalam o mundo. Quando os RPGs foram inventados, os supers rapidamente se tornaram um de seus gêneros mais populares — e um dos mais desafiadores para jogar da maneira certa.

O **GURPS Quarta Edição** fornece a mecânica de jogo e ferramentas para o trabalho, e **GURPS Supers** é o seu guia para aplicá-los: um manual abrangente para o gênero supers e para capturá-lo em sua campanha. Focado em drama e caracterização, ele fornece:

- Uma história e análise do gênero supers, seus precursores e variações.
- Um guia para a criação de personagens, incluindo poderes e outras habilidades, códigos de conduta, identidades duplas e relacionamentos pessoais.
- Mais de 20 novas perícias curinga.
- 22 modelos para personagens supers, cada um personalizável para níveis de poder mais altos ou mais baixos.
- Regras para criar equipamentos, veículos, sedes, autômatos e mágicas.
- Um guia para criar e conduzir aventuras de supers.
- Diretrizes e ferramentas de criação de continuidade, para que seu universo de supers possa ter a mesma profundidade dos mundos publicados.
- Novas mecânicas de jogo para criação de personagens, incluindo novas interpretações de vantagens, desvantagens e perícias, e novas qualidades, peculiaridades, ampliações, limitações e técnicas.
- Diretrizes para realizar proezas e combates sobre-humanos sob regras existentes ou ajustar essas regras para se adequar ao gênero, e novas mecânicas de jogo especificamente para ação sobre-humana.

O **GURPS Supers** é um trabalho novo, mas inspirado nas edições anteriores do **GURPS Supers**.

Usá-lo para conduzir uma campanha no **GURPS** é necessário o **GURPS Módulo Básico** e o **GURPS Supers**. O material sobre convenções de gênero, conceitos e relacionamentos de personagens, criação de cenários e universos de supers pode ser usado com qualquer sistema de jogo.

Por William H. Stoddard, Editor por Andy Vetromile

Arte da Capa por David Dorman e John Zeleznik

Ilustrado por John Hartwell, Greg Hyland, Greg Kirkpatrick, e Doug Shuler



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com